LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

UN DVD DA PIU' DI 8 GB
E IL GIOCO COMPLETO
IN ITALIANO
SPLINTER CELL
SUL SECONDO DVD!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Natale - n°111 - Edizione DVD €7,90



RECENSITO!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Nelle corse clandestine di EA torna in gioco la polizia!

RECENSITO!

GUN

Gli spaghetti western su PC!

RECENSITO!

X3

Il nuovo simulatore spaziale che è anche una grande avventura!

RECENSITI...

21 giochi tra cui Star Wars Battlefront II, City of Villains, Codename: Panzers – Phase Two!



Speciale!

I REGALI DI NATALE!

INOLTRE...

Le Recensioni di The Matrix: Path of Neo, Blitzkrieg 2, Battlefield 2: Special Forces

Le Anteprime di D&D Online: Stormreach, Rise and Fall: Civilizations at War





Sulla strada per eccellere non ci sono limiti di velocità. (Samuel Johnson)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

NEED FOR SPEED MOST WANTED

78 Nella celebrata serie *Need for Speed* la polizia torna all'inseguimento!

34 GIOCO COMPLETO: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Questo mese, GMC vi fa fare la conoscenza di Sam Fisher, l'agente segreto più silenzioso e letale nella storia dei videogiochi. Preparatevi ad affrontare le missioni ad alto rischio per conto dell'agenzia Third Echelon. E con l'edizione DVD di Giochi per il Mio Computer *Splinter Cell* è in formato DVD-ROM!

26 ESPLORA E GIOCA

Sul CD 4 troverete l'ultima versione del demo di *Age of Empires III*, mentre il DVD propone l'atteso demo di *Civilization IV*, oltre a quelli dell'ottimo *Football Manager 2006* e dello spettacolare *X-Men Legends II*. Il divertimento continua con gli altri fantastici demo e con l'immancabile raccolta di add on, patch e shareware.

Demo imperdibile sul DVD!

CIVILIZATION IV



Gun - pag. 88

X3: Reunion - pag. 84

Star Wars Battlefront II - pag. 96

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE



Speciale I Regali di Natale - pag. 54

Le prove di questo mese...

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Obiettivo centrato!

Fin dal suo debutto sulla scena videoludica, l'agente Sam Fisher, protagonista della saga di *Splinter Cell*, ha raccolto consensi in virtù di un impianto di gioco solido e avvincente, e di un reparto grafico di straordinario impatto visivo.

Da diversi mesi, ormai, i nostri lettori ci tempestano di richieste per trovare il primo episodio di questa serie allegato alla propria rivista preferita e... dopo trattative estenuanti, finalmente, ce l'abbiamo fatta! Festeggiamo, quindi, il Natale con uno dei migliori titoli mai allegati a GMC, tenendoci pronti a un botto di capodanno, sul prossimo numero, con un altro gioco che, a suo tempo, meritò la copertina della nostra rivista.

Voltando pagina, la fine del 2005 si avvicina e stiamo ancora aspettando novità riguardo i chip "fisici" presentati da AGEIA in occasione della fiera E3, tenutasi a Los Angeles nel maggio scorso.

Una tendenza che non pare subire battute di arresto è, infatti, quella di simulazioni fisiche sempre più aderenti alla realtà, con oggetti presenti nei videogiochi maggiormente manipolabili, modificabili e interattivi. Per proseguire su questa strada, però, in molti ipotizzano che la potenza dei "semplici" processori montati nei nostri PC possa non essere sufficiente. Qui dovrebbero entrare in gioco le nuove schede "fisiche", ma dopo i primi entusiasmi, sui prodotti veri e propri è calato il silenzio.

Ci auguriamo che il tutto non cada nel dimenticatoio. Il PC è, da sempre, la piattaforma di gioco più avanzata, proprio in virtù di un'espandibilità senza paragoni; ci stupiremmo se dovesse cominciare a segnare il passo su uno degli aspetti più "caldi" dei videogiochi di oggi e di domani. Confidiamo che il 2006 porti qualche buona nuova a riguardo. Nel frattempo, Alberto "Pape" Falchi esamina la situazione a pagina 60.

Chiudiamo con una menzione speciale per la nostra Nemesis, che trovate, a pagina 54, in vesti invero insolite per lei, ma... per gli amati lettori, questo e altro! Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE BUDGET DI GMC IL GIOCO COMPLETO DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
"Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Torneo" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Collaudo" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Batista" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Casa nuova" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Digitale terrestre" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Consigli" Tradardi, Carlo "Tempus Fugit" Barone, Luca "Demo FF XII" Spinelli, Gianluca "Ronaldinho" Loggia, Mattia "Ibra" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Undertaker" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Ex-Cuadno" Dente, Vincenzo "Arriva domani" Beretta, Primoz "Ultimo minuto" Skulj, Matteo "San Franciso" Bittanti, Alessandro "Ci sentiamo" Gili, Marcello "Raccolta" Crillo, Marco "e-mail" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Informazione" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Yuri "Passavo da queste parti" Abietti, Silvia "Non risponde" Mungo, Mauro "Notizie vere" Buti, Davide "I più attesi" Giulivi, Paolo "Non più 8" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Operoso" Soletta, Simone "Akira" Trimarchi, Elisa "Odissea Namir" Leanza, Christian "Barabba" Boscolo, Danilo "Toms" Gabrielli, Enrico "Mago" Vendramin, Andrea "Accademia" Babich, Marco "Dungeon" Salvaneschi, Fabio "Fantasy" Bortolotti, Steve "trucchi" Holm, Marcello Cangialosi

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Clara Gazzola
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

La POSTA in gioco



L'affascinante Nemesis spazia a tutto campo nel variopinto universo dei videogiochi. Se volete inviarle le vostre lettere, l'indirizzo è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure, speditele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it.**

DIFFICOLTÀ ECCESSIVA PER SAN ANDREAS

Cara Nemesis,
sono un vostro lettore di vecchia data e desidererei esprimere la mia opinione su *GTA: San Andreas*, dato che non sono del tutto d'accordo sul giudizio espresso nella recensione. Premetto che sono un fan sia di *GTA 3*, sia di *GTA: Vice City*. Eppure, *San Andreas* non mi è piaciuto quanto gli altri episodi.
Non fraintendermi, la trama e l'ambientazione sono stupende; ciò che non mi ha convinto è la giocabilità, minata da un livello di difficoltà francamente eccessivo. Tale difficoltà è in parte dovuta all'impossibilità di salvare durante la missione, oltre che alla struttura delle missioni stesse, troppo lunghe, articolate e con davvero poco margine d'errore per il giocatore (vedi, per esempio, quelle di scuola guida). Non contenti, i programmatori hanno introdotto delle limitazioni decisamente assurde (come i nemici invulnerabili), che riducono molto la libertà d'azione dell'utente. Voglio essere sincero: se non avessi avuto a disposizione cheat, trainer e simili, difficilmente avrei finito il gioco, il che mi sembra piuttosto grave. Altri difetti minori riguardano la pessima I.A. degli alleati, le odiose sezioni di danza (decisamente al di sotto di quelle di *Pirotesi*) e la facilità con cui si riesce a ottenere il denaro (in tre ore di gioco, grazie alle corse dei cavalli avevo guadagnato più di un milione di dollari).
Ma la cosa che più mi infastidisce è che, nei rari momenti in cui non si hanno questi problemi, *San Andreas* è un gioco piacevole e divertente.
Non me la prendo con i redattori di GMC (che sicuramente saranno dei giocatori migliori di me), ma con chi ha fatto il beta test. Come è possibile che nessuno si sia accorto di questi difetti quando, leggendo sui forum dedicati alla versione PS2 del gioco, tali problemi erano già stati evidenziati? Soprattutto, avranno fatto testare *San Andreas* a qualche essere umano normale?

DIFFICOLTÀ ECCESSIVA PER SAN ANDREAS Quando un gioco diventa troppo difficile, la prima vittima è il divertimento. Se, però, è troppo facile, a rimetterci è la longevità...



dal Forum di gamesradar.it

MUMBLE... MUMBLE...

Per un videogiocatore è normale avere dei dubbi su quale sia il prossimo capolavoro da aggiungere alla propria collezione, quindi non ci si dovrebbe stupire di fronte a un **Thread** come "*Battlefront II* o *Path of Neo*?", in cui y2k propone il relativo quesito agli utenti del **Forum**. Il fatto, però, è che il nostro amico posta un corollario capace di trasformare una domanda in una disquisizione ludica approfondita: Sono ispirati a due saghe che mi piacciono moltissimo, ma i due seguiti provengono da giochi che, in passato, sono stati quasi dei fiaschi. Con *Battlefront II* guidi anche Jedi e personaggi famosi, con *Poth of Neo* sei l'eletto. Sinceramente penso che mi divertirò di più nel seguito di *Motrix*, ma c'è quell'altro che, per ovvi motivi, mi stuzzica...
Sì, va bene, ma se vai avanti così non se ne viene a capo!
Senti jane come farebbe presto a investire gli euro: *Poth of Neo* perché "Matrix" rulla di più e "Star Wars" lo odio. Quando si dice avere le idee chiare.

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta e una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i reletivi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere elle bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Code)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vete del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere de Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC nei prossimi mesi.
Nel frattempo, continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC!
L'indirizzo è:
GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure: nemesis@futureitaly.it!



Il primo amore non si scorda mai

Affascinante Nemesis, sono un appassionato di videogiochi fin dal lontano... 2000. Sicuramente, quelli di adesso sono molto più belli da vedere sul monitor e, quasi sempre, vengono accompagnati da un alto tasso di divertimento statico.
Purtroppo, ho la sfortuna, come sempre più persone, di guardare al videogioco come a una forma d'arte vera e propria. Se prima, quando qualcosa stonava in un titolo, un sorriso ironico mi compariva sul viso mentre osservavo il sangue uscire a "cubetti" dal corpo di una persona, ora mi viene voglia di dare un pugno allo schermo LCD quando mi accorgo che il finale di *Doom 3* dura al massimo due minuti o quando *Unreal 2* si conclude nella maniera più scontata. E quando, soprattutto, finisco sempre più giochi per inerzia.
Ma cosa sta succedendo a quei bravi grandi uomini che ci hanno permesso di giocare a *Half-Life*, a *Resident Evil* o a *Max Payne*. Hanno finito le idee? Non so se sembra anche a te, Nemesis, che numerosi titoli attuali paiono molto più occupati a inseguire la tecnologia, anziché usarla per perfezionare le storie che i loro programmatori hanno per la testa e adattarle in bit. La bellezza supera la sostanza.
È come quando si piazzano ragazzine seminude in un gioco a quiz in TV. Lì lo posso capire, lì parliamo di audience. Ma qui stiamo parlando di arte dannazione! Se si pretende davvero che un videogioco costi sui cinquanta euro, allora deve dare emozioni, sorrisi, pianti, rabbia... non grafica e basta, mi dispiace.
Sto usando l'editor di *Operation Flashpoint* per farne un Mod con una storia ambientata nel futuro. Mi ritrovo a tornare indietro e rivedere una missione già finita mille volte solo per ritoccare un dialogo che stona o che non mi piace. L'atmosfera prima di tutto! La luce dinamica, il bump-mapping, i pixel shader e tutte le diavolerie simili... quelle se le creano i videogiocatori stessi, se la storia e l'ambientazione sono buone. Se le creano nella loro mente.
Coinvolgere non vuol dire sbattere loro in faccia le crepe di ogni singolo mattone di una città dell'Est; chi se ne frega! Significa ingannare chi gioca e non farlo soffermare proprio su questi dettagli. Se lo fa, allora la storia non piace. La grafica servirà per correggere il sangue "cubettoso", ma non può essere il motivo principale di attesa per un videogioco (vedi *Doom 3*).

RedMarine

PS: Salutami Kevorkian, in fondo è un bravo ragazzo...

Caro RedMarine, ammetto che è la prima volta che leggo commenti nostalgici a proposito di giochi del 2000! Il che, però, mi porta a una riflessione, già fatta altre volte ma che continuo a trovare opportuna: sei sicuro che la tua nostalgia non sia, piuttosto, rivolta alla passione e alla capacità di coinvolgimento che avevi tu cinque anni orsono?



Insomma, siamo seri, *Half-Life* era un gioco splendido, ma non è che avesse una trama da Hemingway. Eppure, così come succede a te, anche per molti altri è uno dei massimi esempi di immersività e coinvolgimento.
Per fare un esempio in un ambiente completamente scollegato, qualunque musicista potrà citarti uno o più strumenti "vintage" che, secondo lui, hanno quel certo non so che grazie al quale si ottengono gli effetti più inusitati ed efficaci – questo anche se lo strumento in questione è oggettivamente pessimo. Allo stesso modo, un giocatore avrà sempre in mente i primi titoli che lo hanno appassionato e faticherà a trovare qualcosa di altrettanto soddisfacente. Basta vedere l'esplosione del retrogaming per avere una dimostrazione di quanto sostengo – e, diciamolo sinceramente, una gran parte dei vecchi giochi arcade era davvero terribile.

Forse Rockstar si è concentrata troppo sui contenuti hard del gioco (quelli sbloccati dal Mod *Hot Coffee*), dimenticando poi di pensare alla giocabilità?
Personalmente, sono convinto che, sotto molti aspetti, *GTA: San Andreas* sia un ottimo titolo, ma per quanto riguarda la giocabilità rappresenti un passo indietro rispetto a *Vice City*.
Infine, mi piacerebbe conoscere sia il tuo parere, sia quello dei lettori di GMC su quanto ho scritto in questa lettera.

Luca Tofini

Carissimo Luca, devo ammettere di non essere una grandissima fan della serie *Grand Theft Auto*: il primo episodio (quello dall'alto) era divertente nonostante la violenza e le parolacce, ma, per me, quelli successivi sono diventati sempre meno piacevoli mentre i contenuti "scandalosi" diventavano più preponderanti – il che significa che non ho mai giocato a *San Andreas*. Ciò nonostante, leggendo qua e là e confrontando con quanto scrivi tu, credo che il principale problema non sia tanto il livello di difficoltà, quanto quello d'interesse e la scarsa tolleranza per gli errori. Per come la vedo, un gioco difficile può essere anche più soddisfacente di uno facile, purché le fasi più ardue siano anche più importanti nell'economia del gioco stesso, e purché non si tratti di un "tutto o niente".
Quindi, va benissimo se la battaglia finale richiede una concentrazione ferrea, ma va meno bene quando si deve ripetere trenta volte una sequenza irrilevante. Se la sequenza prevede vari gradi di riuscita, però, è l'ideale: posso riprovarci fino a ottenere il punteggio massimo (o l'oggetto migliore, o qualunque altra cosa), ma anche decidere di passare oltre e accontentarmi della Scopa di Saggina della Pulizia Piuttosto Adeguata. Non tollero proprio, invece, i titoli in cui la difficoltà è del tutto fine a se stessa e costringe a ripetere i passaggi fino a che non si impara la sequenza di pulsanti da premere con precisione micrometrica e tempismo impeccabile, perché mi sembra che mi si stia soltanto ammaestrando a mo' di scimmia. A quale categoria appartiene *GTA San Andreas*, dunque? Giro la domanda a tutti i lettori, dato che - ne sono certa - arriveranno lettere in abbondanza, sia di chi lo ritiene "difficile nel modo giusto", sia di chi lo considera "troppo difficile".

IN BREVE

Dolce Nemesis, un pensiero mi sta tenendo sveglio la notte. È risaputo che il sistema più adatto al gioco usa la piattaforma AMD – anche nella rubrica "Il Sistema giusto", AMD copre tutte e tre le fasce. Allora come mai come sistema minimo e ideale delle recensioni continuate a segnalare processori intel quali riferimenti? Spero in una tua risposta, così potrò tornare a fare sonni tranquilli!

Osky79

Ammetterò di non sapere esattamente perché si sia deciso di fare così, però posso almeno fare un'ipotesi: i processori Pentium sono classificati in base alla velocità in MHz, mentre gli AMD hanno nomi basati su altre considerazioni. Quindi, mentre scrivere "Pentium4 3GHz" ha un significato assolutamente univoco, scrivere "Athlon 3400" potrebbe essere riferito al modello o alla velocità in MHz – nel qual caso, non credo nemmeno esisterebbe il processore in questione...

dal Forum di gamesradar.it

SONDAGGI DA BRIVIDI

Anche se ultimamente sembrano un po' fuori moda, i **Sondaggi** sono sempre un bel modo di sollevare questioni e polemiche forensi. Per esempio, gironzolando con la rotellina del mouse nelle pagine del **Canale** "Mondo Computer", ci si può imbattere nell'inchiesta di Gallforce007 "Ma alla fine, *F.E.A.R.* vi ha fatto paura?". L'inquisitore afferma di non averci: Trovato nulla di pauroso, solo azione. Al momento di andare in stampa, è della stessa opinione il 15,18% degli utenti, ovvero la medesima percentuale che, invece, afferma: Mi ha fatto P.A.U.R.A.. Per inciso, bella l'idea dei puntini tra le lettere. Per il 17,86%: C'è di meglio in giro!, mentre il 51,79%: Devo ancora giocarci/lo devo ancora finire. A modesto parere della redazione, il **Post** che meglio descrive lo spauracchio *F.E.A.R.* è quello di Die'89: Di PAURA non me ne ha messa, ma qualche zompo sulla sedia l'ho fatto. Più che altro trasmette tensione, visto che un colpo di fucile a pompa ti fa andare all'altro mondo.



IL FUTURO DELLA I.A. L'Intelligenza Artificiale di *F.E.A.R.* viene lodata da più parti, eppure è ancora lontana da quello che si potrebbe ottenere in futuro.

IL FUTURO DELLA I.A.

Cara Nemesis,
ti scrivo perché è molto che mi domando fino a che punto si svilupperà l'Intelligenza Artificiale. Gioco da tantissimo tempo e, come te, sono stato testimone reale del progresso compiuto dai videogiochi soprattutto negli ultimi anni, in moltissimi campi. A mio avviso, però, l'Intelligenza Artificiale è ancora un po' indietro.
Mi spiego meglio. Se è vero che mettere a confronto il primo episodio di *Doom* con l'ultimo capitolo della saga è, da ogni punto di vista, ingiurioso, è altrettanto vero che osservare ciò che accade all'interno del motore che sorregge il prodotto può rivelare parecchie sorprese. Insomma, se nel primo *Doom* i mostri si limitavano a stare lontani e bersagliarci con palle infuocate o a venirci incontro armati di tutto punto, in *Doom 3* non è che le cose siano cambiate molto. Alla fine, si tratta sempre delle stesse routine, magari appena un po' più sofisticate.
Un discorso diverso è *F.E.A.R.*, che a mio parere è un ottimo esempio di sviluppo dinamico della I.A., capace di adattarsi a differenti situazioni.
Non ho ancora trovato un prodotto capace di sorprendermi davvero con trovate geniali, perché se pensiamo di affrontare un livello qualsiasi di *F.E.A.R.* o *Doom 3* nello stesso identico modo in cui abbiamo intrapreso il precedente, i risultati sono gli stessi o, magari, cambiano solo in base a qualche variabile gestita a caso dal sistema. Se gli sviluppatori dicono che non si può pretendere troppo da 32 o 64 bit, beh, giochiamo a *Façade* e poi vediamo...
Grazie dell'attenzione,

Lechter

Carissimo Lechter, come sai, la questione della I.A. è una di quelle che mi interessano maggiormente, quindi ti offro più che volentieri la mia opinione.
Innanzitutto, non credo davvero che gli sparatutto siano il campo ideale in cui misurare i progressi (o la mancanza) dell'Intelligenza Artificiale. Prova a immaginare un qualunque FPS in cui i nemici fossero davvero intelligenti: sei sicuro che sarebbe divertente? Basta vedere in quelli multiplayer: salvo alcuni casi ben specifici e fatti apposta, se tutti i giocatori si alleassero contro uno, quest'ultimo avrebbe ben poche possibilità di vincere, e non so nemmeno quanto si divertirebbe. Quindi, negli FPS è sufficiente una "finta" I.A., qualcosa che consenta agli avversari di non seguire sempre gli stessi schemi e tattiche, e che introduca un livello di variabilità e di sfida nel gioco.
Dove, invece, sarebbe davvero interessante una vera I.A. è nei GdR: una volta assegnate le opportune motivazioni e personalità ai PNG, il resto del gioco verrebbe da sé – e potrebbe essere molto affascinante vederne lo sviluppo. *Façade* (**www.interactivestory.net**), che tu menzioni e che abbiamo inserito anche nel DVD di GMC di novembre, è un interessante esperimento in questo senso – ma è solo un esperimento. La questione è: sarebbe possibile trasportare l'esperienza di *Façade* in un gioco delle dimensioni di *Morrowind*? Soprattutto, avrebbe senso farlo, e usare in ogni istante il 90% della CPU per calcolare quello che si stanno dicendo due personaggi a chilometri di distanza dalla nostra posizione?
Sinceramente, non lo so. Ammetto che sarei intrigata da un progetto simile, ma, come tanti titoli del passato dimostrano, l'interesse accademico suscitato da un gioco non si traduce necessariamente in vendite.

IN BREVE

Bellissima Nemesis, ti volevo chiedere se conosci un gioco per PC simile al cartone animato "Robotech" o "Ma cross". Potresti darmi un giudizio su questo/i.
Grazie
Rispondimi al più presto!

Pigfede

**Spero che il giudizio che mi chiedi non sia relativo ai cartoni animati di cui parli, perché veramente non saprei aiutarti.
Ti indico, però, un paio di serie che forse fanno al caso tuo.
Da una parte, segnalo la classica *MechWarrior*, in cui potresti ritrovare vari esemplari piuttosto simili al mecha di "Macross", e che ha visto un'uscita abbastanza di recente (nel 2002). In alternativa, ti suggerisco di provare gli *Heavy Gear* – se li trovi, dato che l'ultimo è del 1999.**

Buongiorno Nemesis, solo una piccola domanda che ronza nella mia testa come una mosca insopportabile: GMC non ha mai assegnato un 10, (fin qui tutto bene) ma ha mai assegnato un 1? Se sì, a quale gioco?

Saluti da Nik44

Nik44, la risposta è semplicissima: non abbiamo mai assegnato nemmeno un uno, perché un gioco così brutto da meritarlo difficilmente arriva nei negozi. E, in realtà, non c'è mai stato neanche un due (almeno, per quanto mi ricordi). In compenso, i 3 fioccano, per modo di dire: l'ultimo è stato rifilato dal nostro Skulz a *Western Desperado* proprio a marzo di quest'anno...

"Non ho ancora trovato un prodotto capace di sorprendermi davvero"

OMAGGIO ALL'AVVENTURA

Ciao Nemesis (devi forse il tuo nickname all'omonima avventura di *Zork*?), questa mia parodia della lettera di apertura di *Myst V – End of Ages* vuole essere un omaggio a tutti coloro che ci hanno regalato storie indimenticabili, oggi sempre più rarefatte e, se presenti, diluite nell'ennesimo sparatutto:

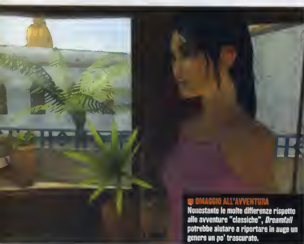
**Il mio viaggio è giunto al termine.
Ho perduto *Zork*, le avventure della LucasArts, *Gobriel Knight* e *Syberia*.
E ora non vedremo più un nuovo *Myst*.
Quella che è la mia tediosa vita quotidiana passata dinanzi al monitor (per ragioni di lavoro), aggrappandomi alla speranza in qualcosa di nuovo, si rivela sempre la stessa.
Ho risolto enigmi irresolubili sperando che un nuovo gioco d'avventura venisse consegnato agli scaffali e ora mi trovo solo, perso nella tempesta di sabbia degli sparatutto in prima persona e dei MMORPG, in attesa della caduta di un singolo granello di sabbia.
Il futuro delle avventure grafiche è come una clessidra i cui ultimi granelli di sabbia vanno consumandosi. Io aspetto e tremo perdendo la speranza che la clessidra possa essere girata ancora una volta.
Le avventure potrebbero semplicemente morire consumate nell'assenza di creatività e senza più investimenti in questo settore.
La mia passione non è passata alle nuove generazioni di videogiocatori; loro non hanno capito e non hanno abbracciato questo modo di intendere**

dal Forum di gamesradar.it

IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI

IL CALCIO È DI RIGORE

E chi, se non un utente che si chiama – ahilui – forzagenoa poteva lanciare in fascia "*Pro Evolution Soccer 5* PC [Official Thread]", l'angolo di discussione definitivo per tutto quanto fa calcio Konami sul **Forum** di GamesRadar.it? L'utente verticalizza subito sul punto: Sapete qualcosa per quanto riguarda la parte online? Sul sito **www.pes5.net** è disponibile il contratto d'uso per l'online su PC in formato PDF. Devo ancora leggerlo tutto, ma sembrerebbe che quest'anno giocheremo sui server Konami e mi sa che non si potranno utilizzare le varie patch tipo wendetta.... Parrebbe. In attesa di conferme sul campo, diamo un'occhiata attraverso i tacchetti di Kevorex al gioco in sé: Il ritmo è più lento che in *PES 4* e ciò aumenta il realismo, mentre la grafica è la stessa. È più difficile segnare, anche perché i portieri non fanno più gli errori di prima. Insomma, è un po' più ostico del precedente, il che è un bene, ed è anche leggermente più realistico. Un gran gioco, non mi aspettavo di meno.



OMAGGIO ALL'AVVENTURA
Nonostante le molte differenze rispetto alle avventure "classiche", *Dreamfall* potrebbe aiutare a riportare in auge un genere un po' trascurato.

l'intrattenimento elettronico, che giudicano troppo statico e forse anche troppo riflessivo.
È rimasto ancora qualcuno che può capire?
Io sono vecchio e stanco e il fatto che abbia acquistato la maggior parte delle avventure uscite a oggi non è certo servito a invertire la tendenza di mercato.
E, ancora una volta, mi sento inutile.
Oggi porrò fine alla mia inutile attesa e volgerò le mie speranze a *Oblivion* di Bethesda, auspicando che un po' di poesia sia presente almeno nel loro gioco.
Grazie per l'attenzione,

Luca Sartori
luke@vanniooak.com

Caro Luca. Temo che ci sia stato un problema di formattazione della mail – sono certa che la tua versione fosse molto più poetica ed elegante di quella che ho ricevuto io. Quindi, ti prego di perdonarmi se ho dovuto "affettare" la maggior parte degli a capo...
Comunque, se mi concedi una risposta, credo che tu ti stia preoccupando per nulla. È vero che le avventure grafiche "classiche" non sono più tanto diffuse (ma sta arrivando *Dreamfall*, che potrebbe rinverdire il genere, anche grazie a qualche novità), ma ritengo che si tratti solo di evoluzione e non di estinzione. Giochi come *Fahrenheit*, pur con tutti i difetti, sono uno splendido esempio di come si possa andare oltre il canone delle avventure per quanto riguarda l'interfaccia e le meccaniche, mantenendone, però, la profondità emotiva.
Certo, il rimpianto per i bei tempi di LucasArts e soci rimane – ma con i rimpianti non ci si fa molto, non trovi?

SIAMO NOI A DOVERCI GIUSTIFICARE?

Ciao Nemesis,
sono un ragazzo di 19 anni e vostro lettore da più di un anno. Sono stufo. Come posso far capire ai miei genitori, fratelli e amici che i videogame non sono una perdita di tempo? Ho iniziato a giocare quando avevo 7 anni, spendendo le mille lire nelle sale giochi e nei bar, su quei "cosi" enormi che erano, per me, molto divertenti. Poi, sono passato ai vari Sega e Nintendo, per approdare a PSOne e, infine, al PC (la migliore macchina per giocare).
Non dico che tutti debbano sapere tutto di tutto, ma almeno avere un po' di quella che chiamo la "cultura del videogame"... Perché criticare chi nutre una certa passione, se non sai come è fatto veramente un videogioco?
Molti sono rimasti al vecchio gioco da bar, ma adesso i videogame offrono ben più di qualche ora di intrattenimento. Le trame possono essere anche più coinvolgenti del miglior thriller da grande schermo, e un *Doom 3* o uno *SWAT 4* fanno salire l'adrenalina anche più di un film horror.
Molte volte ho invitato chi mi criticava a mettersi nei miei panni. Se anche loro, come me, avessero una grande passione per qualcosa che non piace a tutti, e venissero continuamente sottoposti a biasimi, come si sentirebbero? È inutile dire che i videogiochi sono solo un passatempo (o una perdita di tempo), perché per molti non è così – anzi, c'è gente che si guadagna da vivere proprio grazie a essi.

Megaman
(Mariano)

Mariano, cosa vuoi che ti dica? Ovviamente sono d'accordo con te. Trovo fastidioso quando il petulante di turno mi dice "ma come, una donna della tua età gioca ancora ai giochini?" – e non solo perché "una donna" e "della tua età" non dovrebbero mai essere presenti nella stessa frase.
Lo trovo fastidioso per due ragioni.
La prima è che, ovviamente, faccio parte di quella categoria di persone che hanno la fortuna di avere un lavoro collegato ai videogiochi, quindi non sto "giocando", ma sto lavorando – o, quantomeno, sto cercando di tenermi aggiornata per quanto possibile. Per me, però, la seconda ragione è ancora più importante: vivo in un Paese in cui metà della popolazione trascorre una decina d'ore alla settimana a vedere ragazzi in mutande che rincorrono un pallone e a parlarne come se ne dipendesse il futuro dell'umanità. Dell'altra metà della popolazione, gran parte segue i quiz televisivi con una passione e una ferocia degne di miglior causa, e i reality show continuano a fare ascolti da capogiro.
E c'è qualcuno che ha anche il coraggio di criticare chi ama i videogiochi?

MODDING TRASCURATO

Splendida Nemesis,
sono ormai 4 anni che leggo la vostra rivista e volevo farti i complimenti, perché penso sia la migliore in questo settore.

dal Forum di gamesradar.it

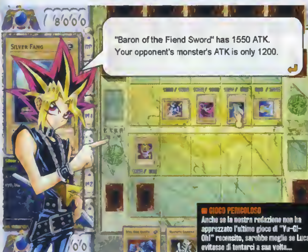
IL TROPPO STROPPIA

Va bene che adesso pare non esserci altro che l'influenza dei polli, ma non esageriamo. Anzi, Valek, che creasti il **Thread** "Alcune Domandell", non esagerare. Sia chiaro che proteggersi va bene, ma: Ragazzi, è possibile installare contemporaneamente due antivirus? Pare veramente troppo. Te lo dice anche nemesis82 che: Te ne basta uno, che sia aggiornato costantemente. Insomma, segui il consiglio di Rik 91, ovvero punta: Su un solo antivirus, perché due in un computer vanno in conflitto. Installa AntiVir PersonalEdition, oppure AVG Free Edition: tutti e due sono gratuiti e in inglese. Discorso chiuso? Mica tanto, visto che sempre Valek dice che quando apre: il Task Manager trova un'applicazione in esecuzione chiamata ASHSIMPL, che tende a far caricare senza senso il PC. Qualcuno la conosce? Per il momento pare di no, ma anche in questo caso le parole di nemesis82 suonano funzionali: Vai su questo sito per vedere cos'è: **www.processlibrary.com**.

dal Forum di gamesradar.it

SPAGHETTI VIDEOGAME

Ne abbiamo parlato di recente nelle News di GMC e torniamo a discuterne anche nelle finestre aperte sul **Forum** grazie al **Thread** "*ETROM The Astral Essence*: Finalmente un bel gioco Made in Italy!" a cura di Eclipse. Non è chiaro se l'utente in questione sia un messaggero di P.M. Studios, ma tutto sommato non è neppure importante, dato che quanto afferma corrisponde a verità non faziosa: A novembre, in tutti i negozi italiani, è uscito *Etrom: L'Essenza Astrale*, un action-GdR technofantasy. Il gioco è degno di nota anche per il fatto che è stato interamente sviluppato nel nostro Paese! In particolare a Bari. Esatto, già che ci siamo mettiamo in evidenza anche il sito **www.etrom.net** e non dimentichiamoci di sottolineare il prezzo. La parola al tesoriere Hangman: Il prezzo contenuto rende il tutto molto più appetibile! Si parla di circa 24 euro, se non sbaglio. Aspetto con ansia di provare il gioco completo, per vedere come se la sono cavata. Comunque, per essere un prodotto italiano ha una grafica ottima. E come la mettiamo con quelli di Milestone?



GIOCO PERICOLOSO
Anche se la nostra redazione non ha apprezzato l'ultimo gioco di "Yu-Gi-Oh!" recensito, sarebbe meglio se Luca evitasse di tentarci a sua volta...

Ho notato con dispiacere, però, che lasciate poco spazio al modding.
Il mio PC è piuttosto datato e certamente non mi consente di giocare gli ultimi titoli presenti sugli scaffali. Fortunatamente, per dare libero sfogo alla propria fantasia di modder non c'è bisogno di possedere gli ultimi ritrovati in fatto di prestazioni... Con poche decine di euro (spese soprattutto in colori spray, ventole e neon) e molta buona volontà, si riesce a personalizzare il proprio computer e a renderlo unico e originale.
Questo è il link da cui puoi scaricare il frutto del mio lavoro, un filmato girato con la fotocamera che mostra i principali passaggi della realizzazione: **http://files.filefront.com/MyTuningPc_By_Linxrar/;4210178;;/fileinfo.html**
La qualità del video, ovviamente, è amatoriale, ma mi piacerebbe molto se potessi darmi il tuo parere, considerando anche che ogni modifica è stata compiuta artigianalmente da me e dal mio amico tuner Griux (non ti dico quanto ci abbiamo impiegato per tagliare il drago sulla parete del case...).
Ti ringrazio anticipatamente per la risposta (che sicuramente mi darai...) e ti saluto con un grosso bacio!

Linx

Caro Linx, secondo me la ragione per cui non ci dedichiamo di più al modding è che non ci piace fare brutta figura.
Visto che la manualità di gran parte della redazione (Paglianti escluso) è assolutamente ridicola, immagino che se qualcuno provasse a fare qualcosa di simile a quanto realizzato da te ci rimetterebbe la scheda madre e, probabilmente, anche alcune mani. Quindi, facciamo finta di niente...

"Con poche decine di euro si può rendere unico il proprio PC"

GIOCO PERICOLOSO

Cara Nemesis,
ti invio questa e-mail per rivolgerti una domanda particolare. Premetto che sono un ragazzo diplomato recentemente all'ITIS e, quindi, un neo perito informatico e programmatore. Il mio sogno sarebbe quello di entrare a far parte di un Team di sviluppatori di videogame.
Per iniziare questo cammino, ho deciso di progettare e scrivere un gioco (non ancora completo), basato sul gioco di carte e il cartone animato di "Yu-Gi-Oh!". Credo che il mio titolo sia migliore di altri ispirati a "Yu-Gi-Oh!" che ho visto su PC; per questo volevo chiederti quali sono le fasi da seguire per rendere un gioco pronto per il mercato. In particolare, come ci si deve comportare di fronte ai tanti marchi presenti sulle immagini delle carte che, di conseguenza, vengono visualizzati anche all'interno della mia realizzazione?
Capisco che sarà molto difficile rispondermi in modo completo in poche righe, visto che esistono tantissimi passaggi da spiegare, ma ti ringrazio da subito per l'attenzione.
Tanti saluti alla redazione di GMC.

Luca

Carissimo Luca, la risposta più semplice che possa darti è: non farlo. Per ottenere i diritti necessari a vendere un gioco simile (sempre che sia possibile e che non esista un accordo in esclusiva tra Konami e Upper Deck Entertainment, che ha ideato il gioco di carte), dovresti pagare fior di quattrini, e chissà cos'altro.
L'ideale sarebbe se tu riuscissi a ideare un gioco che non sia basato su marchi esistenti – però questo richiede comunque un sacco di soldi per i disegni, il team di sviluppatori e quant'altro. Dunque, forse, la scelta ideale potrebbe essere, semplicemente, quella di completare la tua realizzazione e usarla come dimostrazione delle tue capacità – una sorta di portfolio da fotografo, diciamo.
Vedrai che, se hai talento, mostrare quanto sei riuscito a fare da solo (anche basandoti su qualcosa di già esistente) sarà più che sufficiente a farti entrare nel mondo dei videogiochi – su un tappeto rosso!

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di gamesradar.it

IL NUOVO CHE AVANZA

Per la serie non esistono domande stupide, ma solo risposte... (com'è che va a finire?), ecco pronto l'"Angolo del niubbo (fate le vostre domande niubbe qui!)" gentilmente propostoci da quel genialoide di Skretch. Dice il non-niubbo: Stavo pensando: invece che farsi insultare e aprire mille Topic con domande niubbe, perché non raggruppare tutto in un Topic ufficiale? In poche parole, qualunque niubbo che abbia domande sui computer potrebbe venire qui e, magari, trovare dei pro così gentili da rispondergli. Idea pregiata e generosa, se non fosse che, come sottolinea ciuaz!!!: I niubbi sono così niubbi da evitare il tuo Topic e crearne un altro!. In effetti, il **Thread** di Skretch ha impiegato qualche tempo a decollare, ma poi, un bel giorno, IUNO:
Ho un problemozzo. Sul PC ci sono un paio di file che non riesco a cancellare. Se ci provo mi dice che il file è attualmente in uso da un altro programma, però sono entrambi videoclip e non c'è nulla proiettato. Domanda pertinente, che rimpalla al niubbo-scettico ciuaz!!!: C'è un programmino che elimina tutto. Si chiama Dr Delete e che completiamo noi suggerendo NecroFile.

dal Forum di gamesradar.it

LEGGETE E IMPARATE

Questo flash dal **Forum** non riguarda una discussione in senso stretto; non funge, quindi, da invito a dire la vostra su GamesRadar.it, con la certezza che lì tutti vi ascoltano sempre. Il **Thread** di gymvideo "[TUTORIAL]Come modellare una navetta 3D da usare nei nostri vg" è, invece, un omaggio alla voglia di fare di uno dei tanti utenti che bazzicano questo meraviglioso conciliabolo virtuale. La parola al sommo:
Benvenuti nel mio primo tutorial effettivo. Vi insegnerò a modellare una navetta spaziale usando WINGS 3D, che potete reperire usando Google, ma dato che oggi mi sento di pwnare qualche n0Ob vi do il link: **www.wings3d.com**. Non chiedeteci il significato di "pwnare qualche n0Ob", chiedetelo direttamente a gymvideo, mentre leggete la guida in 12 passi, che si conclude con un sincero e immancabile: Buon divertimento!

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

[KRK]Springster
Andrea da Prato
Dark Wizard
Domenico "Gotico" Galati
J.D.
Jack ("videogiocatore aggressivo")
Marco83
Mik90
Oscar668
Silfen
Sker (capo supremo del GRTP)
Tuatha de Danaan

Online con [GMC]KEVORKIAN



Che siate suoi amici o meno, dovete chiamarlo dottore, questa è una delle regole per andare d'accordo con [GMC]Kevorkian, il nostro esperto del fenomeno multiplayer. Per mettervi in contatto con l'aspirante dominatore dell'universo, l'indirizzo è:

gmc.kevorkian@futureitaly.it

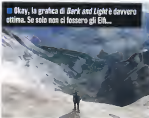
LA RICETTA DEL DOTTORE

Come potrete notare leggendo a pagina 136, sono riuscito a ottenere una copia di *Quake 4*. Il procedimento è stato abbastanza complesso, ma si può riassumere con: sono andato a comprarlo. Ora che questa faccenda è risolta, posso anche pensare ad altro. Per esempio, a come organizzare le cose per fraggare tutti i colleghi il più spesso possibile senza che qualcuno mi accusi di minare la produttività dell'azienda.
Per celebrare l'evento, vorrei proporvi un'edizione straordinaria dell'amato concorso Bravo Fotografo di Guerra – dedicata, ovviamente, a *Quake 4*. Altrettanto ovviamente, deve essere *Q4* in multiplayer. E, ancora più ovviamente, le immagini devono essere spettacolari – o quantomeno buffe, altrimenti non ne vale la pena, no?
Su, iniziate a giocare e a prendere queste immagini: aspetto di riceverle (zippate!) al solito gmc.kevorkian@futureitaly.it.

Eccelso Kevorkian,
scrivo per chiedere le tue opinioni riguardo *Dark and Light*, qualora lo stessi seguendo. Lo trovo uno dei più promettenti titoli MMORPG in via d'uscita.
Continuo: secondo te, l'idea di un prologo (*Settlers of Ganareth*) fino ad aprile per permettere, insomma, il completamento del vero e proprio *Dark and Light* è buona?

Theoden

Mio buon Theoden, ammetto di non conoscere *DnL* più di quanto lo conosca chiunque altro capace di leggere e dotato di una connessione a Internet – insomma, non mi hanno contattato per chiedermi se intendevo diventare subito il padrone di tutto Ganareth, e questo è molto male. Tuttavia, giudicando sulla base delle informazioni disponibili, direi anch'io che alcune idee del gioco sono promettenti, come la prominenza della politica, i ranghi di nobiltà e l'apertura al PvP.
Anche la faccenda del "prologo" mi sembra una scelta astuta. Anche se è solo una sorta di beta test aperto e gratuito, il fatto di applicare una trama e un'ambientazione leggermente diverse dal gioco finale non può che aumentare l'attrattiva per i partecipanti, invogliandoli a rimanere (e pagare) in seguito.
Ovviamente, resta da vedere quante delle promesse verranno mantenute – è facile parlare di comunità massicce e mondi senza limiti ma, come *World of Warcraft* ha dimostrato nei primi tempi dopo l'uscita, gestire i server che devono occuparsi della cosa è tutt'altro che una passeggiata.



Okay, la grafica di *Dark and Light* è davvero ottima. Se solo non ci fossero gli Elfi...

Ciao Kevorkian,
era da tempo che stavo cercando dei buoni Mod per *Quake 3 Arena*, poiché, giocando online, mi sono accorto che moltissima gente li possiede. Potresti consigliarmi qualche link valido da cui scaricarne?
Ti ringrazio in anticipo!

Sten90

PS: Mi interesserebbero, in particolare, topic riguardanti le armi.

Sten, non credo che installare tutti i Mod mai creati sia una mossa astutissima. Forse, quello che ti conviene fare è, semplicemente, scaricare i Mod opportuni per giocare sui server che scegli – per trovare i siti da cui prenderli, non devi fare altro che fare una bella ricerca su Google e sei a cavallo.
Se, invece, cerchi dei Mod da usare su server gestiti da te (e non ti accontenti di sfruttare quelli più diffusi), potresti provare a passare da PlanetQuake (**www.planetquake.com**) e ModDB (**www.moddb.com**), entrambi dotati di una scelta piuttosto varia di modificazioni.

Onorevolissimo generale Kevorkian,
per molte battaglie sono caduto al suolo, ma ciò non mi ha mai fermato. Sono sempre andato avanti nel prendere bandiere e, affinché il mio plotone vincesse la guerra, ho dato spesso anche la vita per la riuscita. Ora, però, una semplice compagnia telefonica mi impedisce di aiutare il clan di *Day of Defeat* in cui mi trovo da 4 anni.
Ho la linea portante esterna che passa sotto terra, invasa dall'umidità,





completamente rovinata dagli agenti atmosferici, addirittura con i cavi senza guaina – e sono 8 mesi che la linea è in queste condizioni. Così, sono costretto a non giocare online e a navigare addirittura con difficoltà a una velocità di 10 Kbps e con un ping che si aggira tra i 390 e i 420.
Sono stufo di questa situazione, ma non so cosa fare. Dovrei denunciare i provider (Telecom, che gestisce la linea fisica o Tele2 cui sono abbonato) a qualche associazione di consumatori per disservizio?
In attesa di una sua risposta.

Gli.ITAICpt.Corelli

Premesso che, dopo il trecentesimo gioco sulla Seconda Guerra Mondiale, il genere mi è un po' venuto a noia, capisco benissimo il tuo problema – non poter incontrare il proprio clan è davvero terribile.
Purtroppo, però, non so bene come aiutarti. Dalla descrizione che fai della situazione, non capisco se la linea con guaina marcescente sia "pubblica" o "privata". In altre parole – se il problema riguarda te e altre cinquecento persone, probabilmente dovreste informare direttamente Telecom (anche se mi sorprende che non se ne sia già occupata).
Se, invece, il disguido riguarda solo te e il cavo incriminato, penso che la cosa migliore da fare sia chiamare un elettricista e farselo sistemare – visto che immagino non si parli di chilometri di cablaggio, la spesa dovrebbe essere contenuta e potresti anche approfittarne per piazzare qualche tubo di copertura per il cavo.

L'angolo di MBF



Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se volete dire la vostra, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Egr. Sig. Bittanti,
ho appena completato il primo capitolo di *Blood Omen 2* e mi è tornata in mente l'e-mail di Sentinel, pubblicata sul numero 108 di GMC. Qual è il nesso? Cercherò di spiegarlo al meglio. Vestire i panni di un vampiro (e che panni!) potrebbe risultare difficoltoso per qualcuno. La maggior parte dei videogiocatori è abituata a stare dalla parte del Bene – e ciò richiede che si proteggano i "deboli" e si uccidano i "cattivi" (ok, magari anche questo dovrebbe darci fastidio, perché uccidere non è bello, a prescindere dalle premesse morali, ma considerando che stiamo parlando di "cattivi" del tutto fittizi, per me va bene). Ritrovarsi dalla parte del Male (in questo caso dei vampiri, che comunque sono nemici degli uomini) e azzannare e squartare di qua e di là, senza distinguere tra un bandito armato di randello e un barbone inerme, non è una gran bella cosa. Eppure, bisognerebbe porsi una domanda: ci dovrebbe importare davvero di fare differenze tra il barbone e il bandito, nel mondo videoludico? In fondo, stiamo parlando solo di pixel e di numeri di otto cifre comprese tra 0 e 1, non di persone reali. Nella nostra mente (o almeno nella mia), però, è meglio succhiare il sangue del bandito-dotato-di-randello-che-cerca-di-farti-secco, piuttosto che quello di un povero barbone. E così accade anche in altri videogiochi. Non ho mai giocato a *Brothers in Arms*, ma dall'e-mail di Sentinel ho capito che bisogna compiere missioni con un certo numero di uomini a disposizione. In teoria, l'obiettivo è solo quello di completare il gioco (qualunque esso sia, da *Blood Omen* a *Brothers in Arms*, appunto), quindi non è importante come si arriva alla fine, ma solo raggiungerla. Il giocatore, però, non si sente soddisfatto se, completando una missione, torna a casa con mezzo plotone di soldati in meno. Non muore nessuno, si sta ancora parlando solo di codici binari, ma è come se fosse successo davvero qualcosa; più o meno come se davvero fosse morto qualcuno. Di certo non piangeremo mai per qualcuno trapassato nel mondo virtuale (bisognerebbe credere che siamo influenzati tantissimo dai videogiochi), ma nella prossima missione tenteremo di salvare tutti i nostri uomini-pixel, così da sentirci più soddisfatti e, alcune volte, divertirci ancora di più. Torno, dunque, alla domanda principale: dovrebbe importarci davvero di distinguere il Bene dal Male e di salvare i nostri compagni o alleati in un videogioco che non produce effetti sulla realtà? La risposta è no, ma se lo facciamo è una gran bella cosa, perché anche in un mondo fittizio mostriamo la qualità migliore che tutti (più o meno) possediamo: la nostra umanità.

Nicola
nicola@studio.unibo.it

Ciao Matteo,
dopo aver letto una colonnina di Filosofia spicciola, una domanda mi è sorta spontanea: perché ci si affeziona maggiormente a un personaggio cinematografico piuttosto che a un avatar elettronico? Certo, se prendiamo come esempio il marine di *Doom 3* ogni speranza di attaccamento viene immediatamente frustrata. È difficile che, oggigiorno, un videogioco abbia una trama degna di un film o di un romanzo. Spesso esistono le premesse, ma si sa che quello che conta sono le vendite del "day one", e allora ci troviamo per le mani storie incomplete come nel caso di *Still Life* (chi è l'assassino?) o di *Neverwinter Nights* (che fine ha fatto Lady Aribeth?). Ci sono, però, realizzazioni in grado di comunicare emozioni forti al giocatore esigente. La bella, seppur breve, favola cinematica dai tratti sognanti contenuta in *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* è carica di emozioni e i temi musicali, così come le vicende di *Planescape: Torment* sono in grado di suscitare più di un sentimento. I filmati di apertura e di chiusura di *Syberia* sono momenti molto forti: si avverte un grande senso di perdita e tristezza nel primo e una sensazione di liberazione (fuga da una società opprimente) nel secondo. Lo stesso inciampare di Kate, durante la sua corsa finale per raggiungere il treno, le conferisce una dimensione umana che va oltre quella della semplice realizzazione grafica. In *Myst IV*, pinnacolo è come Sirius: vuoto e arido, e rifugio rappresenta Achenar: selvaggio, ma in armonia come la natura. Molte volte sono questi i piccoli – grandi dettagli che mancano per rendere un videogioco una storia. Una storia è in grado di andare oltre l'intrattenimento elettronico, perché un racconto non viene facilmente spento insieme al computer. È la trama che conferisce la terza dimensione ai nostri personaggi e credo che questa mia tesi sia confermata dall'esempio delle avventure di *Gabriel Knight*, dove la grafica non brillava per eccellenza, ma l'abilità di Jane Jensen ha saputo regalarci un personaggio indimenticabile.

Luca Sartori
luke@vanniooak.com

Due contributi apparentemente diversi, ma complementari. Nicola si interroga sulla "moralità" dei videogame, mentre Luca esamina le dinamiche di identificazione tra giocatori e avatar. In merito alla prima questione, le scuole di pensiero sono sostanzialmente due. Una sostiene che i videogame sono una *attività ludica*. Come tale, tra giocatore e gioco si instaura una relazione del tutto speciale, che lo storico Huizinga ha definito, nel classico "Homo Ludens" (Einaudi), "cerchio magico": il gioco è finzione, le mie azioni sono



In *Doom 3*, l'avatar è "trasparente". Gli avversari, invece, sono tutt'altro che eterei...

puramente simboliche, prive di conseguenze reali, ergo sono prive di implicazioni morali. Giocare significa, dunque, creare un mondo parallelo – alternativo rispetto a quello reale – cui posso accedere solo creando regole collettive. Nella sfera ludica ("cerchio magico") uno spazio e un tempo predefiniti delimitano le sue condizioni d'esistenza e la libertà di azione è data dalla piena adesione alle regole liberamente condivise. La seconda scuola di pensiero considera il gioco un *prodotto culturale* a tutti gli effetti e, come tale, espressione di un'etica. Il gioco è sanzionabile (anche penalmente) quando propone comportamenti e azioni immorali. In questa ottica, il cerchio magico non esiste: il confine tra reale e ludico è permeabile. Gran parte dei dibattiti sugli effetti dei videogiochi tendono a dimenticare questa elementare, ma essenziale divergenza. Per quanto concerne i processi di identificazione tra utente e alter ego, è fondamentale operare una distinzione tra titoli come *Doom 3*, in cui l'avatar è *trasparente* (la visuale in soggettiva consente di aggirare la visualizzazione su schermo dell'avatar, salvo per le scene d'intermezzo e la nostra immagine è riflessa in uno specchio) e titoli come *Prince of Persia*, in cui la caratterizzazione del personaggio è *opaca*, ossia sempre presente sul monitor. Bruno Fraschini ha proposto un'interessante classificazione degli avatar nel suo volume su *Metal Gear Solid*, al quale ti rimando (per ulteriori informazioni: **www.ludologica.com**). Prima di chiudere, vorrei sfatare il mito del "day one": se è vero che il primo giorno di vendita di giochi particolarmente attesi continua a rivestire un'importanza cruciale, non va sottovalutata la forza commerciale dei "long-seller". Titoli quali *Rome: Total War*, *SimCity 4*, *The Sims 2*, *RollerCoaster Tycoon 3*, *World of Warcraft* e molti altri continuano a vendere molto bene a distanza di anni, anche grazie alle espansioni e ai contenuti digitali aggiuntivi.



B&R botta & risposta



Siete bloccati in un gioco? L'enigma di un'avventura sembra senza soluzione? Questo è pane per i denti del nostro Skulz! Inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Tra poco sarà Natale, saremo tutti più buoni e disposti a dare una mano al prossimo. Personalmente, a dire il vero, con i miei consigli e suggerimenti sono buonissimo tutto l'anno, quindi per me le feste non fanno differenza. Certo, potrei mettermi a risolvere i giochi vestito da Babbo Natale, ma temo che la barba mi si incastrerebbe nella tastiera.



Il Berretto Verde di *Commandos 3* non mastica l'inglese, ma con i giusti consigli è riuscito a liberare i binari dalla bomba.

COMMANDOS 3

B Ciao sono Piero da Trapani, ho un problema con il gioco *Commandos 3* nella missione Stop Bomb Deployment. Non so cosa fare, anche perché ho acquistato il titolo in inglese. L'operazione è quella dell'Europa Centrale. Aspetto vostre notizie, distinti saluti.

Piero

R Innanzitutto un consiglio, caro Piero, acquista i giochi tradotti in italiano (quando disponibili, s'intende), perché oltre a dribblare i problemi di incomprensione, potrai vivere un'esperienza molto più coinvolgente e spassosa. Detto questo, sotto con Stop Bomb Deployment, ovvero: non fare piazzare la bomba. La missione è scandita da un tempo limite di 15 minuti entro il quale, con il Berretto Verde, dovrai sventare l'attentato bombarolo con cui i nazisti stanno tentando di bloccare il treno. Per riuscirci, ti toccherà ripulire la mappa da buona parte dei nemici, in modo da raggiungere la zona dei binari e far saltare in aria il camion posizionato sulle traversine, prima che sopraggiunga il convoglio.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

B Mio possibile salvatore Skulz, ho bisogno del tuo aiuto in *Splinter Cell: Pandoro Tomorrow*. Sono arrivato al livello in cui bisogna portare in superficie il sottomarino. Dopo aver interrogato e fatto utilizzare il computer al tizio, il sottomarino emerge, ma poi non riesco a torchiare nuovamente il nemico per farmi dire che la via è libera! Insomma, compie il gesto, ma non succede niente! E se lo colpisco, la missione fallisce. Please, help me!

Zanchino

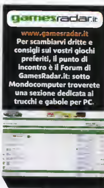
R Allora, mi pare di aver capito che non hai compiuto l'errore madornale di mandare il tecnico al creatore dopo avergli chiesto di operare sul computer. A questo punto, devi aspettare che il sottomarino sia riemerso completamente e attendere, inoltre, che dalla radio interna del battello risuoni la voce di un altro marinaio. Solo dopo la minaccia da parte di quest'ultimo individuo di far scattare l'allarme di bordo, devi tornare a interrogare il nemico e convincerlo a giustificare il motivo della manovra di emersione. Vedrai che, rispettando i tempi di esecuzione, la procedura funzionerà e Sam potrà procedere nella sua missione. Ovviamente, non prima di essersi sbarazzato una volta per tutte del tecnico chiacchierone.

MAFIA

B Maestro, sono un giovane gangster di *Mafia*. Sicuramente hai già dato lumi a riguardo, ma mi trovo al porto, dove finalmente devo liquidare Morello (il capo della banda rivale) e non riesco a scovarlo. Ho sterminato tutti i suoi compari, ma di lui non c'è nemmeno l'ombra. Non è che, per caso, la soluzione è nei treni? Sto impazzendo!

Liberato

R Ciao compare, nel Botta & Risposta abbiamo già trattato l'argomento, ma visto che le richieste di soccorso sul tema Morello continuano a imperversare in redazione, rubiamo un paio di righe ai problemi più attuali e mettiamo



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Caro Skulz, ti scrivo per comunicare che ho scoperto un bug di *Gothic II: Lo Notte del Corvo*, grazie al quale è possibile utilizzare all'infinito degli oggetti teoricamente deperibili." Eccellente, caro **Luca**, procedi pure... "Basta individuare un mostro in grado di colpire diverse volte il proprio personaggio senza ucciderlo, avvicinarsi e, mentre si prendono le bastonate, aprire l'inventario per usare l'oggetto interessato. Se l'operazione viene eseguita correttamente, si ottengono i benefici dell'oggetto senza perderlo. Questo trucco è particolarmente efficace con le pozioni, ma funziona discretamente anche con altri elementi dell'inventario. Spero di essere stato d'aiuto a qualche lettore in difficoltà." Puoi scommetterci, Luca.

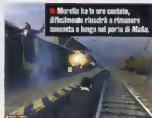
R "Carissimo Skulz, voglio dare una mano a **Rosario**, che nel numero di novembre chiedeva aiuto per *Hitman 2*. Ottima idea **Bettylory**, siamo tutti in ascolto. "Allora Rosario, non sei stato molto preciso nella tua richiesta, ma credo di aver capito dove ti trovi: nell'unico punto in cui si debba usare la bomba, ovvero nel livello in cui

NI.BI.RU: Messaggero Degli Dei

D Ciao Skulz,
sono bloccato nel bellissimo gioco *Ni.Bi.Ru: Messaggero degli Dei*, precisamente nel tempio in cui bisogna recuperare la terza bambola. Non riesco a inserire il codice corretto. Aiutami, ti prego!

Gabriele

R Ciao Gabriele, se non vado errato, più che di una "bambola" dovrebbe trattarsi di un statuetta Maya, che non è possibile raccogliere normalmente, pena game over istantaneo dell'avventura. Devi osservare i numeri ai due lati dell'altare ed elaborarli in modo da trovare le tre cifre da inserire alla base dello stesso. Il procedimento è abbastanza complesso: innanzitutto, osserva la mappa presente nell'inventario e leggi i numeri stampati sul retro. La somma nel mezzo dà come risultato 816, ma non è questo il numero che vai cercando. Studia, invece, la successione di operazioni che ha generato tale risultato: la cifra più in basso è stata moltiplicata per 1, quella in mezzo per 20 e quella in alto per 400. Tutto chiaro! Esegui le medesime operazioni con i numeri riportati nelle colonne laterali, in modo da ottenere 1252 a sinistra e 752 a destra. La somma dei risultati è 2004, ovvero 504 nel sistema numerico dei Maya. A questo punto, non ti rimane che inserire la cifra nell'altare e attendere che le sculture si voltino, prima di intascare la statuetta.


Morello ha le ore contate, difficilmente riuscirà a rimanere nascosto a lungo nel porto di *Mafia*.

in chiaro la faccenda. Sì, il treno è la chiave: devi agire sullo scambio che si trova nei pressi dei due vagoni alla tua sinistra e quindi posizionarti di fianco a quello cisterna. Premi il tasto azione e gustati lo sfondamento della saracinesca del magazzino.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

D Ciao Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto. È ormai un anno che gioco a *Tony Hawk's Underground 2* e da poco meno sono bloccata nella seconda parte del livello New Orleans, dove credo di dover salire su un elicottero. Secondo il gioco, il mio personaggio sarebbe tenuto a eseguire una sequenza di trick, come vari Acid Drop e altre cose che non riesco a capire. Vorrei sapere come fare per riuscire a salire sull'elicottero e, finalmente, terminare questo livello così da passare al successivo. Ti prego, Skulz, aiutami. Confido in una tua risposta. Grazie in anticipo.

Ka

R Se non vado errato, dovresti essere ingabolata nella missione speciale The Equalizer, quella in cui aprirsi la strada fino all'eliporto senza cadere vittima delle sentinelle che ne controllano gli ingressi principali. Dal punto di partenza, scatta sui Quarter Pipe che si trovano dietro di te e prendi velocità per salire lungo la rampa alla tua destra. Ora che sei al primo piano dell'edificio, aggrappati all'elicottero in modo da raggiungere l'Half Pipe dove devi eseguire un Acid Drop, prima di saltare nuovamente verso il velivolo. La stessa manovra va eseguita nella sezione successiva, superata la quale è necessario raggiungere il tetto e rischiare per l'ennesima volta l'osso del collo, sorvolando l'elicottero mediante uno Spine Transfer.



SUL CD E SUL DVD

All'interno del CD 4 dedicato ai demo e del DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete molti altri trucchi (tra cui quelli per *Hidden & Dangerous 2*) e guide complete. Sul DVD, le soluzioni sono in formato PDF.





L'Acid Drop di *Tony Hawk's Underground 2* non è una mossa troppo complessa da eseguire, a meno che non serva a raggiungere un elicottero!

Quesiti dal passato Grim Fandango

Torniamo ad affrontare il problema sollevato da **Norflesh** nel numero 108 di GMC. Lo facciamo per dare spazio alla precisazione di **Mak**: "Egregio professor Skulz, mi permetto di puntualizzare una cosetta, assolutamente nel rispetto della sua professionalità e competenza. In un recente Quesito dal Passato, un lettore ha chiesto aiuto per superare il montacarichi di *Grim Fandango* e, seppure la risposta datagli fosse tecnicamente perfetta, dal punto di vista risolutivo ometteva di dire una cosa importante: la sequenza potrebbe risultare irrisolvibile su un computer più veloce di quelli comunemente utilizzati nel 1998. Per ovviare al problema, bisogna installare l'aggiornamento alla versione 1.0.1 del gioco, disponibile al link: **ftp://ftp.lucasarts.com/patches/pc/Gfupd101.exe**.

bisogna uccidere un tizio che sta interrogando un americano. Mettiti davanti al muro e prendi l'ordigno, fallo cadere a terra con il tasto Lascia Arma, allontanati e fai saltare la bomba con il telecomando in dotazione nell'inventario (spero solo che tu non l'abbia perso)"
Grazie per la dritta, Bettylory e a risentirci presto con altri consigli per i tuoi colleghi lettori.

D "Caro Skulz, aiuto..." Calmo **Michele**, stai calmo! Mettiti comodo e raccontaci il tuo problema. "In *Areo 51* sono rimasto bloccato al livello Progetto: Libro Blu, precisamente al secondo check point. Riesco ad arrivare fino all'UFO e ad abbassarlo, ma quando vi salto sopra per raggiungere l'ascensore, i nemici mi bombardano di proiettili uccidendomi. Non riesco a superare il passaggio. Potresti darmi un suggerimento o qualche trucco?" Sì, farò l'impossibile. Mentre cerco di capire come risolvere la faccenda, voi, cari lettori, provate a dire la vostra.

D "Onnipotente Skulz," Bravo **Marco**, sotto con gli epiteti divini, "Mi inchino di fronte a te e ti supplico di esaudire la mia umile richiesta. Sto giocando al fantastico *Splinter Cell: Chaos Theory* e mi sono bloccato quasi subito. Nella seconda missione, quella della nave da carico, devo usare la pompa per togliere l'acqua dagli scompartimenti allagati, ma non ci riesco. Aiuto!" Questa è nuova, sei il primo che si è perso nel secondo livello di *Chaos Theory*, il che mi fa supporre che saranno molti i tuoi colleghi in grado di darti una mano.

esplora e GIOCA



Ogni mese, GMC offre una ricca selezione dei migliori demo, add on, patch, utility, shareware e video. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona , invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD.

A cura di Marcello Cirillo

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Strategia a turni

CIVILIZATION IV

Ammirate la nascita di una nuova civiltà!

È difficile riassumere in poche parole i pregi di un capolavoro che, a pochi mesi dalla sua uscita, ha già scritto un capitolo nella storia dei videogiochi.

Civilization IV è la summa delle meraviglie cui ci avevano abituato i suoi predecessori, enfatizzate e rimodellate in modo da fare la felicità di chiunque sia pronto a prendere le redini di una civiltà. Lo scopo del gioco è, in fondo, semplice. Dovrete condurre la vostra popolazione attraverso le ere, guidandone l'espansione e lo sviluppo, curando il benessere del vostro popolo e la prosperità delle casse statali, senza mai dimenticare che vi sono altri stati alle vostre porte, bellicosi o pacifici.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
Rotella del mouse – Zoom

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La vittoria in *Civ IV* si può ottenere in vari modi. Si va dalla supremazia culturale a quella militare, raggiunte rapidamente e ben diffusa attraverso le vie commerciali, renderà più felice il vostro popolo e riempirà le casse di monete sonanti. Il demo vi propone un accurato tutorial (parlato in inglese, ma tradotto testualmente in italiano) e una partita che durerà al massimo 100 turni. Sceglierete lo stile della civiltà da guidare tra una rosa di quattro, che spaziano dalla popolazione ellenica a quella Inca.

L'inizio di una nuova partita è sempre piuttosto lento. Dovrete decidere verso quali settori indirizzare la ricerca tecnologica, quali opere edificare nella vostra prima città e come gestirne la difesa.

Un albero tecnologico liberamente consultabile vi consentirà di scegliere al meglio verso quale scopo puntare i vostri sforzi di civilizzazione.

Quando le unità in gioco cominceranno a diventare numerose, sarete liberi di affidare la gestione di quelle più "semplici" all'Intelligenza Artificiale. I lavoratori, per esempio, potranno essere in parte lasciati a se stessi, così da farli proseguire autonomamente nella costruzione di opere nel circondario della città.

facendo leva su una pletora di settori. La religione, per esempio, sviluppata



Espandendo i confini della vostra civiltà, dovrete cominciare a preoccuparvi degli "esuberanti" vicini.

2K Games
Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 435 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal Pannello di controllo selezionate la voce **Installazione Applicazioni**. Scorrete la lista delle applicazioni installate fino a trovare **Sid Meier's Civilization 4 Demo** e premete il pulsante **Cambia/Rimuovi**.
Quando vi verrà chiesto, confermate la vostra intenzione di rimuovere l'applicazione, lasciate il segno di spunta a tutte le caselle che appariranno nella schermata successiva e proseguite.
Per eliminare anche le ultime tracce del gioco, cancellate manualmente la cartella **C:\Programmi\Firaxis Games\Sid Meier's Civilization 4 Demo**.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Strategia in tempo reale

AGE OF EMPIRES III V1.1

Spagna e Inghilterra alla conquista delle Americhe.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il nuovo strategico in tempo reale di Ensemble Studios e Microsoft ha già riscosso moltissimi consensi.

Dopo avervi condotto tra i grandi imperi dell'Antichità e nel cupo Medioevo, la blasonata saga di *Age of Empires* approda ai secoli del colonialismo, quando le principali nazioni europee (a dispetto della realtà storica, nel gioco vengono coinvolte anche Germania e Turchia) si scontrarono per la supremazia sul Nuovo Mondo oltre oceano, a colpi di insediamenti e alleanze.

Queste ultime, in particolare, vi daranno grandi vantaggi nel corso del gioco. I nativi americani vi forniranno, infatti, conoscenze particolari e valide unità da combattimento.

Rispetto alla prima versione del demo, già presentata sul DVD allegato al numero di novembre di GMC, sono stati corretti un ampio numero di bug che affliggevano il gioco. Inoltre, il tutorial è stato migliorato e così pure l'interfaccia che permette di controllare la vostra colonia.

Due le nazioni con cui potrete affrontare l'avventura coloniale: Spagna e Inghilterra.

Oltre ad aspetti puramente grafici, le fazioni presentano anche differenze che si ripercuotono sulla vostra partita. Gli anglosassoni, per esempio, possono contare su una buona esperienza nell'allevamento degli animali e hanno delle facilitazioni quando si tratta di reclutare nuovi coloni.

Gli spagnoli, dal canto loro, vantano delle unità da combattimento corpo a corpo tra le migliori in campo.

Oltre a due partite in modalità schermaglia, avrete anche un assaggio della campagna completa presentata nel gioco, la cui trama segue le peripezie della famiglia Blake attraverso i secoli.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità/crea riquadro di selezione
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
Rotella del mouse – Zoom
CTRL+1/9 – Assegna gruppo alle unità selezionate
1/9 – Richiama gruppo precedentemente formato

Microsoft Games
Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 620 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE SULLA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate: **Programmi\Microsoft Games\Age of Empires III Trial\Uninstall Age of Empires III Trial** e seguite le istruzioni a video
Ogni traccia del gioco sarà rimossa dal vostro sistema



UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite quindi come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Per le pause di gioco, troverete come sempre cinque interessanti titoli shareware a farvi compagnia. Accanto ai tradizionali e immancabili cloni di *Arkonoid*, rappresentati questo mese da *Sunny Ball* e *Riotball*, c'è *Battleship Chess v2.1*, una rivisitazione della classica battaglia navale, cui sono stati aggiunti elementi scacchistici. Per finire, potrete dedicarvi ai solitari con il colorato *Aloha Tripeaks* o a un rompicapo più originale, il medievaleggiante *Hexogon*.



Vasto assortimento di utility sul DVD di questo mese per far fronte a ogni evenienza.
Oltre agli immancabili WinZip, WinRar e l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, è presente anche una ricca serie di programmini per regolare al meglio alcune caratteristiche un po' nascoste dei vostri PC, come la velocità di rotazione delle ventole interne. Tra le Utility vi è anche Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare le gabole disponibili per i vostri giochi preferiti.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Come sempre, sia sul CD sia sul DVD allegati alla rivista, è presente una vasta collezione di tutte le soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare i giocatori in difficoltà.
Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente a risolvere i vostri problemi, non vi resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per cavarvela in qualsiasi situazione.



La sezione Mod di questo mese contiene la versione più aggiornata di un gioco completo, distribuito gratuitamente. *America's Army – Special Forces v2.5.0* è, infatti, uno sparatutto online multiplayer che non richiede spese di alcun tipo.
Non mancano i corposi Mod per i giochi più gettonati, come il bellissimo *Soulkeeper*, destinato a trasformare le battaglie a *UT 2004* in un'esperienza fantasy.



I video di questo mese sono interamente dedicati alle prodezze dei lettori alle prese con i bellissimi *Pro Evolution Soccer 4 e 5*.
Assisterete alle spettacolari reti di Adriano, Pirlo, Helguera, Del Piero e Roberto Carlos, nonché a una carrellata di calci piazzati.



Strategia

LEGION ARENA

Al comando delle legioni di Roma per il dominio sull'Europa.

***Legion Arena* è un gioco che vi ripropone la storia della Repubblica Romana fino all'inizio del periodo imperiale. Nelle vesti di un condottiero romano, predisporrete le truppe alla battaglia e poi le guiderete, anche se in maniera limitata, sul terreno di scontro.**

La preparazione tattica riveste un'importanza cruciale per la vittoria, dal momento che, quando gli schieramenti inizieranno a muoversi, potrete impartire solo una manciata di ordini "correttivi", qualora ve ne fosse bisogno.

I gruppi di soldati, con il tempo e l'esperienza, miglioreranno le proprie abilità personali. Oltre a ciò, potrete investire una parte dei guadagni in equipaggiamenti più validi per i vostri uomini.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
Rotella del mouse – Zoom
Frecce direzionali – Rotazione telecamera



Black Bean
Pentium4 1 GHz, 256 MB RAM, 370 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal Pannello di Controllo selezionate la voce **Installazione Applicazioni**. Scorrete la lista delle applicazioni installate fino a trovare **Legion Arena Demo** e premete il pulsante **Cambia/Rimuovi**. Quando vi verrà chiesto confermate la vostra intenzione di rimuovere l'applicazione e proseguite.
Per eliminare anche le ultime tracce del gioco cancellate manualmente la cartella **C:\Programmi\BlackBean\Legion Arena Demo**

Strategia in tempo reale

EARTH 2160

Il Pianeta Rosso non è mai stato così affollato.

Futuristici eserciti irrompono, ancora una volta, sui vostri monitor grazie a *Earth 2160*, ultimo nato di una blasonata saga di strategia in tempo reale.

La battaglia per la conquista del Sistema Solare prosegue senza sosta e le fazioni in campo, già note a chi ha giocato i precedenti capitoli della serie, continuano a darsi battaglia con armi e tecnologie sempre più diversificate e spettacolari.

Il teatro degli scontri è ora Marte, pianeta reso abitabile e colonizzato, ma che nasconde ancora una pericolosa razza aliena. Il demo vi propone due missioni tratte dalle campagne della Lunar Corporation e della Eurasian Dynasty.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità/traccia rettangolo di selezione
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
Tasto destro + Movimento del mouse – Ruota telecamera
Rotella del mouse – Zoom
CTRL+1/9 – Assegna numero identificativo alle unità selezionate
1/9 – Richiama gruppo.

Deep Silver
Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 378 MB HD, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Reality Pump\Earth 2160 Demo\Uninstall Earth 2160 Demo**, confermate la vostra scelta e proseguite.
Scegliete, infine, di non tenere partite salvate e screenshoot, eliminando il segno di spunta dalle due relative caselle, cliccate sul pulsante **Start Uninstall** e, a processo terminato, ogni traccia del gioco sarà rimossa dal vostro sistema.

Sparatutto in prima persona

LAND OF THE DEAD ROAD TO FIDDLER'S GREEN

I morti viventi di Romero passano dalla pellicola ai vostri monitor!

DVD 4

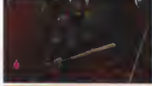
George A. Romero è un regista molto conosciuto, che deve l'inizio della propria fortuna ai suoi capolavori sui morti viventi.

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green è ispirato all'ultima opera di Romero e vi trasporta in un mondo infestato da zombi, dove i pochi superstiti vivono in un continuo incubo.

Il demo del gioco vi vedrà nei panni del coraggioso Jack, in un teatro dove, a ogni passo, dovrete fronteggiare cadaveri che tornano alla vita, più affamati che mai. Molte le armi a vostra disposizione (non si può dire altrettanto delle munizioni...), tra cui anche la classica ascia per togliere di mezzo gli zombi troppo invadenti.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
SHIFT+ Movimento – Corsa
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Modalità di fuoco secondaria
Rotella del mouse – Cambia arma
E – Usa
R – Ricarica arma
Spazio – Salta

Epic Games
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 200 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c


Le armi da corpo a corpo sono la vostra ultima possibilità contro i pericolosi zombi.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Groove Games\Land Of The Dead Demo\Uninstall Land Of The Dead Demo** e confermate la vostra scelta. Rimuovete infine manualmente la cartella **C:\Programmi\Groove Games\Land Of The Dead Demo** per eliminare anche le ultime tracce del gioco

Azione/GdR

X-MEN LEGENDS II

Tutti contro Apocalisse.



I super eroi non hanno mai pace. L'ennesima minaccia incombe sulla Terra e gli X-Men dovranno riuscire anche stavolta a proteggere questo povero pianeta.

Il nemico di turno, però, è ben più potente del solito, tanto da richiedere una inusuale alleanza tra i valorosi eroi e il loro avversario storico, Magneto. Il demo vi vede al comando di una squadra composta da quattro personaggi dotati di differenti poteri speciali. Due le missioni che proposte, tratte dal gioco completo; grazie a esse, imparerete a usare le super qualità dei leggendari eroi Marvel.

Azione e frenesia si mescolano a elementi tipici dei giochi di ruolo. I personaggi, infatti, potranno migliorare abilità e poteri accumulando esperienza nel corso dei combattimenti.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Frecce direzionali – Scelta personaggio
Tasto sinistro del mouse – Attacco normale
Tasto destro del mouse – Attacco pesante
1/2/3 – Usa super potere

Activision
P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 800 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Activision\X-Men Legends 2 Demo\Uninstall X-Men (TM) Legends 2 Demo** e confermate la vostra scelta, decidendo di rimuovere anche eventuali partite salvate. Ogni traccia del gioco sparirà dal vostro sistema.

Gli altri demo

BONE: OUT FROM BONEVILLE

PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 179 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 8.1
CASA: **Telltale Games**
GENERE: **Avventura**

NEL CD 4 *Out from Boneville* è una simpatica avventura punta e clicca in cui dovrete aiutare il povero Fone e i suoi buffi cugini nelle loro peripezie.
Il demo vi propone la prima parte del gioco, in cui i tre personaggi si ritrovano completamente persi nel deserto, senza mappe né acqua.

FOOTBALL MANAGER 2006 GOLD DEMO

PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 700 MB HD, Scheda video 32 MB, DirectX 8.1
CASA: **Sega**
GENERE: **Gestionale**

Avete mai sognato di essere il "mister" della vostra squadra del cuore? Di poter decidere chi gioca e chi resta in panchina? *Football Manager 2006* vi promette questo e molto altro ancora. Nella nuova versione del gestionale di Sports Interactive sono state introdotte molte interessanti innovazioni che faranno la gioia degli appassionati.

SERIOUS SAM II

Pentium4 2 GHz, 256 MB RAM, 370 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **2K Games**
GENERE: **Sparatutto**

Orde di alieni da sterminare vi attendono in questo nuovo demo del frenetico sparatutto di Croteam. Stavolta, vi troverete in un reame incantato. Purtroppo, però, l'idillio non durerà e decine di improbabili nemici cercheranno di mandarvi all'altro mondo. Durante l'installazione, vi verrà chiesto se intendete installare **Xfire** e **GameSpy**. Se non intendete giocare in Rete, i due programmi non vi saranno necessari.

UFO: AFTERSHOCK

PIII 1 GHz, 512 MB RAM, 315 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Cenega**
GENERE: **Strategia/Gestionale**

2054. Da ormai cinquant'anni la Terra è stata abbandonata dal genere umano in fuga. Ora, i sopravvissuti tornano sul proprio pianeta natale. Purtroppo, dovranno vedersela con i suoi nuovi occupanti. Nei panni di un invisibile comandante, affronterete le missioni proposte equipaggiando e guidando sul terreno di scontro la vostra squadra, turno dopo turno.

COLD WAR

Pentium4 1,7 GHz, 384 MB RAM, 410 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Dreamcatcher**
GENERE: **Azione/Stealth**

Questo secondo demo vi permette di testare più a fondo le dinamiche di gioco proposte in *Cold War*, nonché di cominciare a intravedere maggiori sfumature della sua intrigante trama.

UNIVERSAL COMBAT – A WORLD APART

Pentium4 2 GHz, 256 MB RAM, 330 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **3000AD**
GENERE: **Simulatore spaziale**

Gli obiettivi del game designer Derek Smart sono sempre ambiziosi: ricreare un intero universo, pieno di possibili carriere per il giocatore e di pericoli realistici, non è certo una cosa da poco. Finora, le aspettative sono state in gran parte deluse, ma il nuovo capitolo della saga di *Universal Combat* promette innovazioni e correzioni.

SCRATCHES

PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 120 MB HD, Scheda 3D 16 MB, DirectX 8.1
CASA: **Nucleosys**
GENERE: **Avventura**

Scratches è una classica avventura punta e clicca, con enigmi da risolvere e ambienti da esplorare. Vi sposterete attraverso una serie di punti fissi e potrete spaziare con lo sguardo a 360 gradi. L'ambientazione è una casa spettrale nella campagna inglese, dove hanno avuto luogo strani avvenimenti.

TRACKMANIA SUNRISE EXTREME

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 400 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Koch Media**
GENERE: **Gioco di guida**

Il meritato successo di *TrackMania Sunrise* ha portato i ragazzi di Nadeo a sviluppare un'espansione gratuita del proprio capolavoro. Il demo proposto vi offre un assaggio della loro nuova fatica, permettendovi di volare su piste molto originali, piene di salti, rampe e vorticosi giri della morte.

Driver

- CATALYST v5.10 per Windows XP/2000
- CATALYST v5.4 per Windows 98/ME
- ForceWare v81.85 per Windows XP/2000
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analizer v2.36
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 4 Ultima versione dell'indispensabile programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa piccola utility vi permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.6.4
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GMC Trucchi
NEL CD 4 Nella sezione Utility, ogni mese, troverete un elenco aggiornato di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Object Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v2.6.71 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

RegCleaner 2.0.8
Ripulite il registro di Windows con questa piccola e comoda utility.
In questo modo, dovreste riuscire a cancellare tutte le voci che non sono più utili.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.25
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Winamp 5.09
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
Nuova versione del famoso programma di compressione WinRAR, grazie a cui scompattare molti dei file presenti su CD e DVD.

WinZip 10.0
NEL CD 4 L'ormai tradizionale programma di compressione, con cui potrete estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Add On

Gioco completo

AMERICA'S ARMY – SPECIAL FORCES (DIRECT ACTION) V2.5.0

Lo Zio Sam è sempre in cerca di uomini.

Nuova versione del blasonato (e gratuito) sparatutto online dell'Esercito degli Stati Uniti. Da ora in poi, potrete combattere nelle file delle leggendarie forze d'élite. Come al solito, prima di prendere parte ai combattimenti in Rete, sarà necessario registrarsi presso il server centrale. Tale procedura è attivabile direttamente dal gioco, è assolutamente gratuita e richiede pochi istanti. In seguito, dovrete superare l'addestramento base per accedere ai ruoli della fanteria. Secondo i vostri risultati, avrete poi modo di completare percorsi addestrativi più avanzati per assumere mansioni specialistiche.



Mod per UT 2004

SOULKEEPER



Mastodontica Total Conversion per il bellissimo *UT 2004*. Dalle ambientazioni futuristiche del titolo originale, potrete passare a combattimenti con leggendari draghi e valorosi cavalieri.
Alla sua prima pubblicazione ufficiale, questo Mod promette di appassionare migliaia di utenti in Rete, grazie alla varietà di gioco offerta anche dalle 6 differenti razze tra cui potrete scegliere per affrontare gli scontri nel nuovo, fantastico mondo.

Programma per The Movies

THE MOVIES – STARMAKER



Un programma indispensabile per i futuri (e attuali) manager e registi di una casa cinematografica virtuale. *StarMaker* vi permette di creare gli attori dei vostri sogni o di inventarli da zero, definendone sia l'aspetto esteriore sia eventuali caratteristiche psicofisiche, quali talento e carattere.
Una volta realizzata la star che avevate in mente, potrete importarla in *The Movies* per farle fare carriera e interpretare le vostre pellicole.

F1-SEVEN

MOD PER F1 CHALLENGE '99-'02
Nuovo, Mod per *F1 Challenge '99-'02*, grazie al quale rivivrete i fasti della Formula Uno anni Settanta.
Ben 23 le auto di quel periodo a vostra disposizione, da provare su 8 tracciati differenti.

DUNGEON DOOM V6.3

MOD PER DOOM 3 – RESURRECTION OF EVIL
Un Mod molto interessante, che vi vede alle prese con dei labirintici livelli, generati in parte casualmente.
Man mano che vi addentrerete nelle profondità dei dungeon, i nemici che dovrete abbattere per proseguire diventeranno sempre più pericolosi e coriacei.



DUNGEON DOOM v6.3


F1-SEVEN

COMPETITION MOD V0.02

MOD PER BATTLEFIELD 2
Dalle dimensioni alquanto modeste, questo Mod modifica alcuni parametri di gioco dell'apprezzato *Battlefield 2*, esaltandone la componente competitiva.

TREMULOUS V1.2

MOD PER QUAKE 3
Tremulous introduce nel vecchio, ma sempre apprezzato, *Quake 3* elementi tipici dei giochi strategici in tempo reale.
Durante le partite, infatti, potrete anche costruire una serie di strutture utili al miglioramento di tutta la squadra, come rigeneratori energetici o punti per il respawn.

EDITOR PER BATTLEFIELD 2

EA Games ha finalmente distribuito l'editor per il suo grande sparatutto, *Battlefield 2*.
I giocatori di tutto il mondo potranno realizzare le proprie idee partendo da un motore grafico consolidato e apprezzato. Per creare la vostra prima mappa, provate a seguire i consigli di GMC a pagina 134.


TREMULOUS v1.2

DEMO TECNICI PER QUAKE 4

Un paio di demo tecnici, proposti dall'infaticabile Quedex, che vi permetteranno di mettere alla prova la vostra configurazione dello sparatutto targato Raven/id Software.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER IL GIOCO ALLEGATO

Manuale e copertine, sia in formato DVD sia in quello CD, cui si aggiunge la soluzione completa in PDF di *Splinter Cell*, gioco allegato a GMC questo mese Come al solito. Per visualizzare i file avrete bisogno di Adobe Acrobat Reader.

Patch

F.E.A.R. V1.02
Nella versione 1.02 di questo sparatutto da brivido sono state apportate alcune correzioni ed è stata aggiunta una mappa inedita, Asylum, per le partite in Rete.

FOOTBALL MANAGER 2006 V6.0.1
Primo aggiornamento per il gestionale calcistico di S.i. Molte le correzioni apportate nella versione 6.0.1, tra cui la risoluzione di alcuni bug che rendevano il gioco talvolta poco realistico o l'aumento dell'importanza della condizione morale dei giocatori durante gli allenamenti.

WORLD OF WARCRAFT V1.8.0
Una enorme patch cumulativa che aggiornerà *World of Warcraft* direttamente alla versione 1.8.0, in cui sono stati corretti molti errori e grazie alla quale saranno introdotte anche alcune interessanti novità.

AGE OF EMPIRES III V1.01
Nella versione 1.01 sono stati corretti alcuni bug del gioco, riscontrati tanto nelle partite single player quanto in quelle in Rete.

ROME: TOTAL WAR – PATCH 1.3
Questo aggiornamento per il bellissimo strategico di Creative Assembly corregge alcuni errori riscontrati nel programma, migliora il bilanciamento delle unità schierate e ne aumenta l'intelligenza Artificiale in battaglia.

FAHRENHEIT V1.1
L'avventura di Quantic Dream, a quanto pare, ha qualche piccolo problema, che questa patch risolverà. I salvataggi effettuati prima dell'installazione dell'aggiornamento non dovrebbero risentire della nuova versione del gioco.


AGE OF EMPIRES III v1.01


ROME: TOTAL WAR – PATCH 1.3

FIFA 06 – PATCH 1
L'aggiornamento introduce la piena compatibilità del gioco calcistico di EA con tastiere USB e con il gamepad Saitek P2500, oltre a correggere un problema con il salvataggio delle impostazioni personali del controller.

EARTH 2160 V1.37 ITA
Nella versione 1.37 di *Earth 2160* sono stati corretti alcuni problemi inerenti la trasmissione della voce e una manciata di errori riscontrati nel gioco. Inoltre, è stata migliorata la stabilità di questo strategico in tempo reale.

NHL 06 – PATCH 3 EU
Patch destinata alla versione del gioco distribuita in Europa, che corregge un piccolo problema relativo all'aggiornamento precedente.

STARSHIP TROOPERS V3.2.77
La lista di correzioni per questo sparatutto pubblicato da Empire Interactive è molto lunga e riguarda tanto la modalità di gioco in Rete, quanto quella per giocatore singolo. Troverete la recensione di *Starship Troopers* a pagina 100 di GMC.

STAR WARS BATTLEFRONT II PC SERVER
Grazie a questo aggiornamento, sarete in grado di ospitare le partite in Rete del nuovo *Star Wars Battlefront II* sul vostro PC. La recensione completa di *Battlefront II* vi attende a pagina 96.

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD V1.02 ITA
La patch corregge una manciata di errori riscontrati nello sparatutto di Gearbox Software.

DRAGONSHARD V1.1.24
Ultimo aggiornamento disponibile al momento di andare in stampa per il gioco ambientato nell'universo di "Dungeons & Dragons".

Shareware

BATTLESHIP CHESS V2.1

Ispirato tanto alla tradizionale battaglia navale, quanto al più complesso gioco degli scacchi, *Battleship Chess v2.1* vi vede alle prese con un campo di battaglia ben delimitato, sul quale si spostano potenti corazzate. A turno, voi e l'avversario gestito dal computer muoverete le forze navali e, una volta individuato il nemico, tenterete in ogni modo di affondarlo.

RIOTBALL

Una variante del classico *Arkanoid* dalle sfumature decisamente venali. Mentre vi occuperete di abbattere il classico muro di variopinti mattoncini, infatti, dovrete prestare attenzione anche a collezionare il maggior numero di gemme e monete che pioveranno dall'alto. Naturalmente, non mancheranno i classici bonus, come il raddoppio della pallina o l'allargamento della preziosa racchetta.

SUNNY BALL

Sunny Ball è l'ennesimo clone del sempre molto apprezzato *Arkanoid*. Decine di mattoni da distruggere a colpi di pallina e racchetta e molti bonus da raccogliere vi attendono nei numerosi quadri di questo divertente e semplice shareware. A voi la scelta della figura che verrà rappresentata sul muro da abbattere.

ALOHA TRIPEAKS

Un gioco assolutamente impedibile per tutti gli appassionati di solitari. Le ambientazioni coloratissime vi porteranno alla scoperta di un gioco tanto semplice quanto divertente. Lo scopo è quello di eliminare dal tavolo tutte le carte, scoprendo anche quelle nascoste, impilandole in ordine progressivo sul mazzo posto nella parte bassa dello schermo.

HEXALOT

Simpatico rompicapo che richiama lo stile di gioco della dama cinese, *Hexalot* vi vede alle prese con i leggendari cavalieri di Re Artù. Dovrete spostare i paladini fino a farli arrivare nei loro castelli, costruendo ponti con delle gemme colorate. Non mancheranno preziose monete da raccogliere nel corso del gioco e ricchi bonus se riuscirete a spostare più di un cavaliere alla volta.

Video

PES 5 – Gol del Mese



Un capolavoro videoludico dedicato a chi preferisce muoversi lontano dalla luce dei riflettori.

guida al GIOCO COMPLETO

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Come giocare

Questo mese, chi ha acquistato la versione DVD di GMC troverà il gioco completo allegato *Spliter Cell* in formato DVD, mentre chi ha optato per quella CD lo gusterà su 3 dischi argentati. Per avviare *Splinter Cell* dopo averlo installato è sufficiente inserire il CD numero 3 nel lettore CD-ROM del computer, o il DVD del gioco in quello DVD-ROM, e cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse sull'icona **Gioca Splinter Cell**, creata sul desktop. Nel caso in cui la funzione **Autorun** del lettore fosse attiva, in seguito all'inserimento del CD o del DVD verrà visualizzata automaticamente la finestra di gestione del gioco, nella quale, oltre all'opzione **Esegui Splinter Cell**, saranno presenti i collegamenti al file Readme, al manuale in formato PDF e alla disinstallazione del prodotto. In alternativa, è possibile selezionare l'omonimo collegamento presente nel menu **Start/Programmi/Ubi Soft/ Splinter Cell**.
Dopo la fase di caricamento, verrà presentato il menu principale del gioco, in cui sarà necessario cliccare su **Inizia Partita** e caricare successivamente il profilo predefinito Sam (regolato sul livello di difficoltà **Normale**), oppure crearne uno nuovo, utilizzando il proprio nome ed, eventualmente, optando per la modalità **Difficile**. In entrambi i casi, nella finestra successiva, sarà sufficiente entrare nella sezione **Livelli**, evidenziare **Addestramento** e dare il via a una nuova irresistibile avventura. Ovviamente, nelle partite successive, la medesima procedura andrà seguita per caricare i salvataggi presenti nel menu **Check Points** e per accedere ai livelli sbloccati in precedenza. Malgrado la natura multiformato (oltre che su PC, le gesta di Sam Fisher sono state pubblicate anche su PlayStation 2, Xbox e GameCube), *Splinter Cell* si gioca agevolmente con mouse e tastiera, senza la necessità di ricorrere a periferiche opzionali, quali joystick o gamepad.

SIAMO lieti di sottoporre all'attenzione dei nostri lettori il primo capitolo della serie che, all'inizio del nuovo millennio, ha permesso a Ubisoft di dominare la scena dell'azione stealth, ovvero di quel particolare genere di videogioco in cui la discrezione ha la meglio sulla forza bruta.

Il protagonista di *Tom Clancy's Splinter Cell* è l'agente segreto Sam Fisher, un uomo specializzato nelle tecniche di intrusione, che lavora al servizio dell'agenzia Third Echelon. Tale struttura viene utilizzata, senza essere riconosciuta, dal governo degli Stati Uniti nelle situazioni più delicate, in cui sia necessario recuperare informazioni riservate e, più in generale, mettere i bastoni tra le ruote al nemico, senza esporsi in via ufficiale.

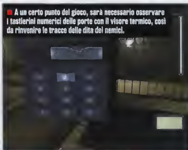
Giocare a *Splinter Cell* significa tuffarsi in un contesto politico estremamente credibile, creato dallo scrittore Tom Clancy (autore di best seller del calibro di "La Grande Fuga dell'Ottobre Rosso" e "Rainbow Six"), in cui si muovono personaggi privi di scrupoli, da sconfiggere aguzzando l'ingegno e affinando, livello dopo livello, le proprie tecniche di spionaggio. Le missioni da portare a termine sono tutt'altro che semplici e vertono su una serie articolata di scenari e obiettivi.

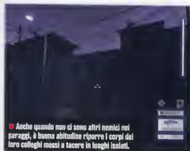
Può capitare, per esempio, di dover rintracciare un agente scomparso, di recuperare una valigetta contenente informazioni fondamentali per la pace globale, oppure di mettere fuori combattimento figure di primo piano del panorama politico internazionale. Il punto di contatto tra le diverse situazioni di gioco è la discrezione di Sam Fisher. Il protagonista adora l'oscurità, si muove nell'ombra e, grazie all'impressionante stuolo di mosse a sua disposizione, riesce a sfruttare gli scenari per sorprendere il nemico. Oltre che sulla preparazione atletica, grazie a cui supera in maniera acrobatica i passaggi più impegnativi, Sam Fisher fa affidamento anche su un equipaggiamento d'avanguardia, di cui fanno parte, tra gli altri, proiettili con microcamere spia incorporate, cavi di fibra ottica (per spiare sotto le porte) e due tipi di visore speciale (notturno e termico). Notevole è anche la sua abilità nello sfruttare i nemici come scudi umani o come "chiavi", quando si tratta di superare porte protette da codici di sicurezza o da sistemi di scansione della retina.

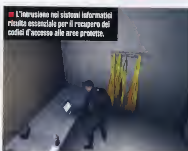
Volendo riassumere *Splinter Cell* in una parola, l'aggettivo più appropriato è certamente "completo". Completo nella capacità di coinvolgere il giocatore in un'avventura realistica, fornendogli al contempo gli strumenti necessari ad agire in maniera fantasiosa.

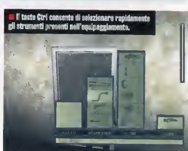
Vi lasciamo con un consiglio: evitate di ricorrere a soluzioni per venire a capo del gioco, ma se proprio restate intrappolati nei passaggi più impegnativi, non disdegnate di dare un'occhiata alla guida completa presente nella sezione **Mod/Materiale aggiuntivo per Splinter Cell** del CD 4 e del DVD demo di GMC (in PDF), oltre che, in forma stampata, nei numeri 78 e 79 della rivista.


Spesso, invece di colpire le guardie, conviene mettere fuori uso i loro sistemi di rilevamento, come i fari e le videocamere di sorveglianza.


A un certo punto del gioco, sarà necessario osservare i tastierini numerici delle porte con il visore termico, così da rinvenire le tracce delle dita dei nemici.


Anche quando non ci sono altri nemici nei paraggi, è buona abitudine riporre i corpi dei loro colleghi messi a tacere in luoghi isolati.


L'intrusione nei sistemi informatici risulta essenziale per il recupero dei codici d'accesso alle aree protette.


Il tasto Ctrl consente di selezionare rapidamente gli strumenti presenti nell'equipaggiamento.

1 Requisiti di sistema

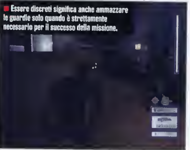
Splinter Cell supporta i sistemi operativi Windows 98, Millenium Edition, 2000 e XP.
La configurazione minima per giocare correttamente corrisponde a un processore Pentium III (o equivalente) a 800 MHz, 256 MB di RAM, una scheda video 3D con 32 MB di memoria e una scheda audio compatibile DirectX 8.1. È necessario, inoltre, disporre di un drive CD-ROM 8x o di un lettore DVD-ROM, nel caso della versione su DVD, e di una quantità di spazio su disco fisso non inferiore a 1,5 GB.
La configurazione che garantisce risultati ottimali comprende, invece, un processore Pentium4 a 1,4 GHz 512 MB di RAM e una scheda video 3D con 64 MB di memoria. Da notare, inoltre, che nel caso si disponesse di un lettore CD-ROM con una velocità inferiore a 16x è consigliabile eseguire l'**Installazione Completa** da 1,5 GB, mentre con i modelli più rapidi è sufficiente quella **Minima** da 1 GB.

2 Installazione e disinstallazione

Il processo di installazione di *Splinter Cell* va iniziato inserendo il disco numero 1 nel lettore CD-ROM del computer, o il DVD di gioco in quello DVD-ROM, e attendendo che il programma di **Autorun** lanci l'apposita interfaccia. Se ciò non accadesse, sarà necessario esplorare il contenuto del disco e avviare manualmente l'installazione con un doppio clic del mouse sul file **Setup.exe**.
Nel primo caso, basterà poi selezionare la voce **Installa Splinter Cell** nella schermata di presentazione del gioco e, successivamente, stabilire la lingua (**Italiano**). Lanciando **Setup.exe**, invece, si arriverà direttamente a quest'ultimo punto.
Dopo che l'**InstallShield Wizard** avrà raccolto le informazioni necessarie al processo, non rimarrà che accettare il **Contratto di licenza** e selezionare l'installazione completa (1,5 GB) o quella Minima (1 GB). Dopo aver cliccato un'ultima volta su **Avanti** per dare il via alla copia dei dati sull'hard disk, non resterà che sostituire il disco quando sul monitor comparirà l'apposito messaggio, questo nel caso abbiate acquistato l'edizione CD di GMC.
Per disinstallare *Splinter Cell*, è necessario entrare nel menu **Start** di Windows, individuare il gruppo **Programmi - Ubi Soft - Splinter Cell** e cliccare sul collegamento **Disinstalla Splinter Cell**. Poi, è sufficiente rispondere **Sì** nella prima finestra visualizzata, attendere il tempo necessario al completamento del processo e, prima di chiudere definitivamente l'operazione, scegliere se cancellare anche i file relativi alla configurazione del gioco e ai salvataggi.

3 Aggiornamento del gioco

La versione di *Tom Clancy's Splinter Cell* allegata alla presente copia di Giochi per il Mio Computer include i miglioramenti apportati dalle patch ufficiali 1.1 e 1.2. Ciò significa che non è necessario installare alcun tipo di aggiornamento.


Essere discreti significa anche ammazzare le guardie solo quando è strettamente necessario per il successo della missione.


L'escursione sulla piattaforma petrolifera mette a dura prova le capacità acrobatiche di Sam Fisher.

Configurazione del gioco

Dal menu principale che viene visualizzato all'avvio di *Splinter Cell*, si accede alla sezione deputata alle **Impostazioni** di gioco. Qui è possibile riconfigurare la disposizione dei comandi da tastiera e modificare i principali parametri relativi alla grafica, come **Risoluzione Video**, **Risoluzione** e **Dettaglio Ombre**, **Qualità Effetti**. Non manca, infine, la sezione dedicata all'audio, in cui sono presenti le regolazioni per le diverse sorgenti sonore (ambiente, voci, musica, effetti speciali), oltre al comando di attivazione del **3D Audio** e del **Creative EAX Advanced HD**.

In italiano

Tom Clancy's Splinter Cell è tradotto in italiano sia per quanto concerne i menu relativi alle impostazioni e ai profili, sia per quanto riguarda i dialoghi tra i personaggi. A tal proposito, va sottolineata la qualità del doppiaggio, che trova riscontro in particolar modo nella voce del protagonista, Sam Fisher, per il quale è stato utilizzato il timbro del doppiatore professionista Luca Ward (voce italiana di attori quali Russell Crowe, Keanu Reeves e Hugh Grant).

Manuale e copertine

Nella sezione **Mod/Materiale aggiuntivo per Splinter Cell** del CD 4 e del DVD demo allegati a GMC sono presenti le copertine in formato CD e DVD, nonché il manuale in italiano (**Splinter Cell Manuale In italiano**) in formato PDF.

Problemi con i CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD (o il DVD) di *Splinter Cell* non siano leggibili, inviate una mail a **cd_gmc@futureitaly.it**

Mosse per tutte le situazioni

Sam Fisher è un agente molto preparato per quanto concerne il fisico. Grazie alla sua forma strepitosa, è in grado di eseguire mosse ad alto coefficiente acrobatico, che in base alle circostanze possono essere elaborate in funzione d'attacco ad armi spianate. Del suo repertorio fanno parte diversi livelli di interazione con il nemico, che vedono sempre quest'ultimo nel ruolo di vittima predestinata.

Premendo tre volte il salto (Maiuscolo) quando ci si trova in corridoi sufficientemente stretti, Sam resta sospeso a mezz'aria.

I sistemi di sicurezza basati sulla scansione della retina non rappresentano un problema, se le guardie sono "disposte" a collaborare.

Il problema con i nemici sfruttati come scudi umani è che i loro colleghi non si fanno troppi scrupoli ad abbatterli.

Il passaggio lungo le condutture è una delle mosse più utilizzate nel gioco ed è disponibile anche nella variante con le gambe sollevate.

Anche quando è appeso a un cavo, Sam riesce comunque a estrarre la pistola e a tenere sotto tiro gli elementi ostili.

I tasti principali

Tom Clancy's Splinter Cell è un titolo ad alto tasso di giocabilità, che comunque necessita di una certa dimestichezza con i comandi per essere apprezzato in tutte le sue sfumature. Le mosse a disposizione del protagonista sono, infatti, numerose e alcune di esse richiedono degli interventi puntuali e precisi sui tasti. Per quanto concerne questi ultimi, è bene ricordare che la loro configurazione predefinita, esaminata nelle righe successive, può essere modificata liberamente dal giocatore nel menu **Impostazioni/Comandi di gioco**.

Movimento

W/Freccia su	Avanti
S/Freccia giù	Indietro
A/Freccia sinistra	Movimento laterale a sinistra
D/Freccia destra	Movimento laterale a destra
C	Per accovacciarsi
Q	Per nascondersi dietro un muro
Maiuscolo	Per saltare
Rotella mouse su	Per accelerare il passo
Rotella mouse giù	Per rallentare il passo

Azioni di combattimento

Pulsante sinistro mouse	Per sparare
Pulsante destro mouse	Fuoco alternativo
Z	Per modificare la cadenza di fuoco dell'SC-20K
R	Per ricaricare l'arma
Rotella mouse su	Attiva zoom mirino
Rotella mouse giù	Disattiva zoom mirino

Azioni di intrusione

Barra spaziatrice	Interazione con l'ambiente
E	Usare/Equipaggiare
2 tastierino numerico	Visore notturno
3 tastierino numerico	Visore termico

Azioni generiche

X	Per allineare l'inquadratura
Ctrl	Inventario rapido
Esc	Inventario completo
F5	Salvataggio Rapido
F8	Caricamento rapido

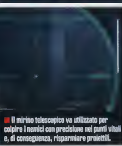
Arma polivalente

Il fucile automatico SC-20K M.A.W.S. (Modular Assault Weapon System) è l'arma più efficace e versatile in dotazione a Sam Fisher. Il metodo di caricamento posteriore (Bull Pup) ne riduce le dimensioni e lo rende adatto a ogni situazione di intrusione, inoltre, grazie alla sua struttura modulare, può essere personalizzato e adattato a diverse situazioni. Una delle sue funzioni più importanti è la modalità cecchino, che consente di abbattere i nemici senza uscire allo scoperto, mentre nel combattimento in aree di dimensioni ridotte si fa apprezzare per il silenziatore integrato.

Molto ampia è, poi, la dotazione di proiettili con cui è consentito equipaggiarlo. Oltre alle granate fumogene, ottime per sorprendere le guardie quando utilizzate in combinazione con il Visore Termico, l'SC-20K è in grado di sparare proiettili di gomma ed elettrici, che stordiscono o immobilizzano i nemici, oppure due versioni di microcamere adesive. Il modello più semplice invia immagini a Sam Fisher, permettendogli di studiare lo scenario da una prospettiva differente, mentre quello più avanzato è equipaggiato con un meccanismo diverso, capace di attirare i nemici con un cicalino e di neutralizzarli emettendo una nube di gas.

Le microcamere adesive permettono di studiare la posizione e gli spostamenti dei nemici mantenendo la distanza di sicurezza.





Il mirino telescopico va utilizzato per colpire i nemici con precisione nei punti vitali e, di conseguenza, risparmiare proiettili.

Agenti speciali in 10 lezioni

1 Prima dei nemici, eliminate le luci, disattivandole con gli interruttori, quando presenti, o sparando alle lampadine.

2 Nascondete sempre i corpi degli avversari messi fuori combattimento, i loro compagni potrebbero trovarli e allarmarsi.

3 Cercate di uccidere solo se è indispensabile. Inoltre, una guardia agonizzante fa rumore, mentre una stordita no.

4 Attenti al fiuto dei cani da guardia. Per confonderli non potete fare affidamento sulle ombre, ma dovete approfittare dei corsi d'acqua.

5 Non attaccate mai i nemici in gruppo. Cercate, invece, di coglierli di sorpresa quando sono isolati dai compagni.

6 Quando sparate con il mirino telescopico, ricordate di trattenere il respiro con il tasto destro del mouse per ridurre l'oscillazione dell'arma.

7 Prima di attraversare un'area, controllatela più volte utilizzando i due visori speciali in dotazione.

8 Le fiamme non sono un ostacolo pericoloso, quando vengono attraversate rotolandoci attraverso.

9 Tenete un occhio puntato sul rilevatore di luce e cercate di muovervi sempre nell'oscurità.

10 Correte veloce solo se ne va della vostra vita, altrimenti procedete con passo discreto e ponderate ogni mossa.

L'interfaccia di controllo

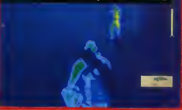
Come ogni buon agente speciale sa, in azione è essenziale avere il pieno controllo della situazione. Ecco come si presenta l'interfaccia di *Tom Clancy's Splinter Cell*:



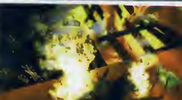
Artifici visivi

La discrezione è alla base del successo delle missioni affidate a Sam Fisher. Il protagonista di *Splinter Cell* deve muoversi in maniera furtiva, sfruttando a proprio vantaggio la conformazione degli scenari e giocando a nascondino con le ombre. Tuttavia, il suo passo felpato e la capacità di intuire gli spostamenti dei nemici non sono sempre sufficienti a garantire un risultato ottimale. Per superare le situazioni in cui gli occhi di una personale "normale" non bastano a sopravvivere, è necessario ricorrere agli strumenti in dotazione all'agente segreto, nella fattispecie, al visore notturno (pulsante 2 del tastierino numerico) e a quello termico (tasto 3 del medesimo tastierino).


Visore Notturno: Uno strumento in grado di amplificare le luci, in particolare quelle della fascia più bassa dello spettro a infrarossi.


Visore Termico: È dotato di una tecnologia all'avanguardia, grazie a cui riesce a individuare le sorgenti di calore e, quindi, a evidenziare la presenza di esseri viventi.





DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

Il più classico dei giochi di ruolo da tavolo porta il suo stile nella galassia dei MMORPG!

- **SVILUPPATORE** Turbine
- **GENERE** MMORPG
- **CASA** Atari
- **INTERNET** www.ddo.com

NIENTE MACRO, SIAMO SERI

Uno dei punti su cui Turbine si è fissata, è nel rendere la vita difficile a chi utilizza le "macro", ovvero le sequenze di azioni che vengono ripetute centinaia di volte automaticamente, così da far aumentare in modo esponenziale l'esperienza del vostro personaggio mentre siete impegnati a fare altro (magari a lavorare su un foglio Excel o a girare su Internet). *Dungeons & Dragons Online* sarà, quindi, particolarmente ostile alle macro che alcuni programmi sono in grado di far eseguire ai personaggi dei MMORPG: per esempio, in *Ultima Online* era facile notare sarti che facevano e disfacevano tessuti all'infinito, o guerrieri che colpivano per ore degli inoffensivi tronchi.

D&D ONLINE: STORMREACH VI FARÀ ESPLORARE REAMI MAI VISTI PERCHÉ:

- Utilizzerà le regole più aggiornate di "D&D" (3.5).
- Giocherete con il vostro party o con appassionati da tutto il mondo.
- La grafica e il sonoro sembrano fantastici.
- Potrebbe essere il metodo migliore per ricreare una partita di "D&D" da tavolo.

SPESSO, i lettori ci chiedono come mai *Neverwinter Nights* resiste in cima alla classifica dei giochi di ruolo per PC, nonostante altri GdR computerizzati sembrino, a prima vista, migliori. La risposta è semplice: *Morrowind* è senz'altro un'esperienza in single player più valida di quella di *NWN*, ma se per "gioco di ruolo" intendiamo la bellissima e unica atmosfera che si crea con sei o sette amici e un master attorno a un tavolo, il multiplayer di *NWN* resta, per ora, imbattuto.

È il caso di scrivere "per ora", in quanto la stessa Atari sta dando gli ultimi ritocchi a *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*, un nuovo MMORPG che nelle intenzioni sarà esattamente la trasposizione su computer e online di una lunghissima sessione di GdR da tavolo. Lo sviluppatore, Turbine, ha preso in toto le regole della Terza Edizione di "D&D" (con gli ultimi aggiornamenti alla versione 3,5) e le ha inserite in un mondo vivo e pulsante, che ruota attorno alla città di Stormreach, nella nuova ambientazione di Ebberon.

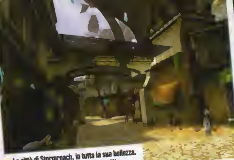
Da questa metropoli fantasy, orde di giocatori partiranno verso eccezionali avventure, in compagnia del proprio team di amici fidati, oppure cercando qualche alleato poco prima di lasciare le sicure mura dell'abitato. Ricalcando un po' l'idea di *Guild Wars* (anche se per *Stormreach*

"I RUOLI DEI PERSONAGGI VENGONO RISPETTATI"

è previsto un abbonamento mensile, oltre al costo del gioco in scatola), le sessioni potranno essere "aperte" a tutti i giocatori umani presenti sui server, oppure "chiuse", per un ridotto numero di giocatori. Ciò garantirà il divertimento sia dei "power player", che non vedono l'ora di raggiungere il livello più elevato (sembra, per ora, il quindicesimo), sia di chi intende giocare solo ed esclusivamente con i propri amici e non è interessato a gare di alcun tipo.

Abbiamo avuto la fortuna di provare la beta pubblica, avviata a fine novembre, e siamo rimasti colpiti in modo positivo da *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*. Le quest sono articolate e piacevoli, e soprattutto i "ruoli" dei personaggi vengono rispettati. Chi vi scrive ha impersonato – per natura! – il Guerriero tutto muscoli e poco Mana, affrontando con la propria ascia decine di Non Morti, mentre il Chierico e il Mago tenevano a bada gli orripilanti cadaveri rinati da lontano. Il Ladro, che spesso viene "disdegnato" dai giocatori, si è rivelato fondamentale per aprire casse e porte senza far scattare apocalittiche trappole degne di Indiana Jones.

Dungeons & Dragons Online: Stormreach dovrebbe arrivare nei negozi entro il prossimo marzo e siamo sicuri che saranno in molti ad aspettarlo! GIOCHI COMPUTER



La città di Stormreach, in tutta la sua bellezza. Qui dovreste stare (più o meno) tranquilli...



Quello che si chiama un "combattimento di gruppo". Maghi e Chierici è meglio lasciarli più lontani.



I Non Morti sono tra le creature meglio realizzate di tutto il gioco. Davvero mostruosi!



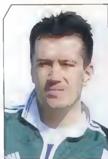
Non mancano i combattimenti in scenari esterni e nemmeno le armi magiche, per fortuna!

DATA DI USCITA
MARZO 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Turbine
- **Provenienza:** Westwood, MA (USA)
- **Quanti sono:** Oltre 200
- **Nati nel:** 1994
- **Storia:** Turbine è uno degli studi di sviluppo più attivi sul fronte dei MMORPG: dal 1994 ha creato giochi del calibro di *Asheron's Call* e, al momento, è al lavoro, oltre che su *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*, su *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*.
- **Li conosciamo per:** *Asheron's Call*, *Asheron's Call: Dark Majesty* e *Asheron's Call 2 Fallen Kings*.

ATTENDERE PREGO!
I dungeon online si apriranno per il vostro party entro il prossimo marzo!



Merito ai nostri inviati, in primis a Paolo Paglianti, per aver sopportato i rigori autunnali durante le missioni in terra straniera ed essere rientrati alla base con una borsa zeppa di informazioni scottanti. Merito al resto della combriccola, per essere stata in grado di organizzarle in maniera funzionale!

GMC NEWS

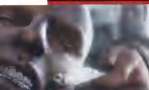
Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Grandi classici da Atari

TEST DRIVE & ALONE IN THE DARK

Il vantaggio di avere qualcosa in comune con Xbox 360!

GALLERY



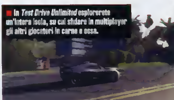
Troverete un sacco di gente strana nel nuovo *Alone*. Inutile dire che la maggior parte dei vostri incontri potrebbe risultare letale.



Il protagonista, Carnby, è ulteriormente ringiovanito. Ma i mostri continuano a girargli attorno, come ai tempi del primo *Alone in The Dark*...







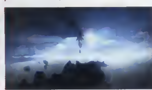
In *Test Drive Unlimited* esplorerete un'intera isola, su cui sfidare in multiplayer gli altri giocatori in carne e ossa.



Non sappiamo cosa siano questi "involucri", ma preferiremmo starne ben lontani...

SPESSO e volentieri, i giocatori si dividono tra chi preferisce il PC, con i suoi FPS, GdR e RTS, e chi parteggia per le console, che danno il meglio con i titoli d'azione. Non vogliamo entrare nel merito delle cosiddette "console war", ma solo sottolineare che la concorrenza delle console non è soltanto un male, anzi.

Il fatto che il PC abbia parecchio in comune con l'Xbox 360, la console di nuova generazione di Microsoft da poco nei negozi, presenta parecchi vantaggi per tutti i giocatori, su entrambi i "fronti", e un'occasione per verificarlo con mano l'abbiamo avuta all'evento Go-Play, organizzato da Atari per presentare tutta la sua nuova linea. Nella sede centrale di Lione, abbiamo visto in anteprima due titoli che, al momento, sono previsti solo per Xbox 360, ma che consistenti voci



di corridoio danno come certi anche per il nostro beneamato PC.

Il primo è *Test Drive Unlimited*, ultimo erede della fortunata saga dell'oramai sparita Accolade, concorrente tradizionale di *Need for Speed*.

Il nuovo *Test Drive* vi farà indossare i panni di un ricchissimo abitante di una sperduta isoletta, il cui unico hobby nella vita sarà collezionare splendide auto da corsa e sfrecciare per l'intricata ragnatela di autostrade e strade della zona, tentando di dimostrare al resto della popolazione di essere il miglior pilota dell'atollo.

Giocando a *Test Drive* siamo rimasti colpiti soprattutto dalla grafica, che è senza dubbio di ottimo livello, come constaterete dalle immagini presenti in questa pagina. Ma sono i dettagli ad averci conquistato; un esempio è dato dalla segnaletica, che rispecchia la geografia dell'isola: trovando un cartello che indica 3 Km alla prossima città, si può scommettere che è davvero così! E non è un semplice orpello grafico, considerando che bisognerà esplorare un territorio molto grande.

Il secondo titolo è *Alone in The Dark*, che i giocatori veterani ricorderanno come il "papà" di *Resident Evil*, nato proprio su computer. Il nuovo capitolo, che si distacca definitivamente dai culti di Cthulhu, sarà ambientato a New York, più precisamente in un Central Park irriconoscibile, contorto e trasformato dalle creature del Male che lo stanno conquistando. Di *Alone in The Dark* abbiamo potuto solo guardare un filmato (il gioco è previsto per fine 2006), ma è senza dubbio un titolo da tenere d'occhio! GIOCHI COMPUTER

Primavera 2006 (*Test Drive*) – Fine 2006 (*Alone in The Dark*)
www.atari.com

SPLINTER CELL 4

Per la serie, beata gratitudine...

Lo avete condotto attraverso i corridoi bui del quartier generale dell'FBI, lo avete fatto viaggiare in treno, appeso all'esterno dei vagoni, e lo avete persino spedito a sbrigare delle faccende in Giappone. E tutto questo per ottenere in cambio cosa? La prigione, senza passare dal Vial Povero Sam Fisher...
Dopo le prime indiscrezioni lasciate trapelare da Ubisoft, è giunta tramite le immagini la conferma della defenestrazione dell'agente segreto da parte della National Security Agency.

Come se ciò non bastasse, Sam si ritrova anche a soffrire per la morte della figlia, lasciata sul terreno da un'automobilista ubriaco. Tuttavia, un personaggio con la sua stoffa non può certo subire passivamente l'infausta situazione e, infatti, basta dare un'occhiata ai primi "scatti", per vederlo cimentarsi in una classica operazione evasiva. Siamo pronti a scommettere che la fuga dalle sbarre avrà conseguenze spiacevoli e, con tutta probabilità, modificherà il ruolo di Fisher: da cacciatore a preda. Certo, potrebbe anche trattarsi di una copertura studiata dal governo per una nuova missione, visto che i dati in nostro possesso sono scarni e non ci consentono di escludere a priori nessuna ipotesi.

Anche sprovvisto del suo equipaggiamento, Sam Fisher riesce comunque ad approfittare delle ombre.

Primavera 2006
www.bewaresamfisher.com

Strategia in tempo reale

SPARTA: ANCIENT WARS

A volte ritornano... con un motore più potente!

È in arrivo dalla Russia, più precisamente dagli studi di World Forge, la nuova proposta ludica nel campo della strategia in tempo reale.

Sparta: Ancient Wars sarà articolato su tre diverse campagne militari (Sparta, Persia ed Egitto), che si svilupperanno per un totale di 30 e più missioni costellate da ingenti movimenti di truppe, sotterfugi diplomatici e tragedie familiari. Nel corso della vicenda, si avrà l'occasione di assistere alla nascita e al declino di intere nazioni, oltre a seguire nei dettagli le gesta di grandi eroi.

Stando a quanto affermato dal team di sviluppo, l'elemento distintivo di *Sparta* dovrebbe essere il suo avveniristico motore di gioco AWE (sigla per Ancient Wars Engine), in grado di delineare le unità e i campi di battaglia con un realismo senza precedenti nel genere degli RTS. Si parla, per esempio, della capacità del gioco di visualizzare le ferite riportate dai singoli soldati e di seminare i corpi senza vita di questi ultimi sul terreno, in modo da conferire una svolta in termini di credibilità alla cornice degli eventi.

Gli elementi naturali, come fuoco e vento, avranno una notevole influenza sull'esito dei combattimenti.

2006
www.playlogicgames.com/sparta

USCIRÀ

Ecco I migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Act of War – l'Espansione	Atari	Marzo	●
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	2006	●
Armed Assault	Bohemian Int.	Fine 2005	●
Bioshock	Irrational Games	Inverno	●
Commandos Strike Force	Eidos	2006	●
Company of Heroes	THQ	2006	●
Crashday	Bryo	Febbraio	●
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	2006	●
Drake	Vivendi	Inverno	●
Duke Nukem Forever	Take Two	2006	●
Dungeons & Dragons Online	Atari	Marzo	●
E Non Ne Rimase Nessuno	The Adventure Comp.	Inverno	●
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi	Febbraio	●
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	2006	●
Evolution GT	Black Bean	Marzo	●
Genetroopers	Atari	Inverno	●
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Inverno	●
Gothic III	JoWooD	Primavera	●
Heligate London	Namco	2006	●
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	2006	●
Hitman: Blood Money	Eidos	Inverno	●
Legion II	Slitherine Software	2005	●
Neverwinter Nights 2	Atari	2006	●
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	●
Prey	2K Games	Inizio 2006	●
Prince of Persia I Due Troni	Ubisoft	Dicembre	●
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Inverno 2006	●
Rise and Fall: Civilizations at War	Midway Games	Inverno	●
Ryzom	Jolt	Inverno	●
Rugby Challenge 2006	Ubisoft	Inverno	●
Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	Estate	●
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006	●
SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo II	EA	2006	●
SDA: Middle Earth Online	Vivendi	Inverno	●
Sensible Soccer	Codemasters	Primavera	●
SiN Episodes	Valve	Natale	●
Snow	Take Two	2006	●
SpellForce II	Deep Silver	Primavera	●
Splinter Cell 4	Ubisoft	Primavera	●
Spore	EA	2006	●
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	2006	●
Star Wars Empire at War	LucasArts	Febbraio	●
Supreme Commander	THQ	2006	●
SWAT 4 The Stetchkov Syndicate	Vivendi	2006	●
Tabula Rasa	NC Soft	2006	●
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Primavera	●
The Witcher	CD Projekt	N.D.	●
Timeshift	Atari	Giugno	●
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Febbraio	●
Tomb Raider: Legend	Eidos	2006	●
Unreal Tournament 2007	Midway	2006	●

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dalla redazione

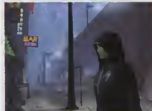



Alessandro Galli

TOCA RACER DRIVER 3
Gioco di guida

Ci saranno 160 campionati ripartiti nelle varie carriere disponibili, che dovrebbero garantire il solito livello elevato di sfida. Per non parlare del nuovo sistema di danni...

http://it.codemasters.com

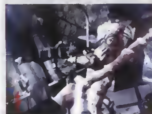



Roberto Camisana

DREAMFALL
Avventura/Azione

Come la parte d'azione si sposerà alle meccaniche del genere avventuroso è una cosa che si scoprirà solo di fronte al prodotto finito. il mistero non fa altro che accrescere il fascino di *Dreamfall*.

www.dreamfall.com

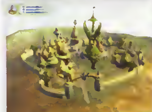



Davide "Quedex" Giulivi

PREY
FPS

Promette di innovare il genere dando vita a una trama emotivamente coinvolgente, senza mettere in secondo piano una grafica da urlo e una giocabilità con sfumature quasi "acrobatiche".

www.prey.com




Paolo Domte

SPORE
Strategia/Gestionale

Dal papà dei giochi gestionali, la realizzazione definitiva: la gestione di un intero universo a partire da un organismo unicellulare, per arrivare alla conquista delle stelle.

http://spore.ea.com




Yuri Abietti

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II
Strategia in tempo reale

Dopo un primo capitolo entusiasmante, speriamo che il secondo episodio mantenga le promesse, soprattutto per quanto riguarda la I.A.

www.ea.com

Sparatutto tattico

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Anche su PC sta per spuntare l'arcobaleno.

Mentre scriviamo, i possessori di PlayStation 2, Xbox e GameCube con il pallino per le gesta del team Rainbow, stanno già giocando con l'ultimo episodio della serie firmata da Tom Clancy.

Il popolo PC, invece, inizia solo ora a vedere la luce tra le nuvole, grazie alle prime informazioni, corredate da immagini, diramate da Ubisoft. Arriva con esse la conferma che *Lockdown* non è stato pubblicato in contemporanea su tutte le piattaforme, perché le menti di Red Storm Entertainment hanno voluto fare tutto da capo. Insomma, lungi da loro l'idea di convertire l'edizione console.

Il gioco per mouse e tastiera si avvarrà di una nuova struttura per le missioni (purtroppo, mancano ancora dettagli in merito) e di una veste grafica ad altezza di PC. Tutto molto interessante, ma mai quanto la notizia che gli sviluppatori stanno ancora lavorando sull'Intelligenza Artificiale, che su console ha sollevato parecchie critiche. Buone nuove riguardano anche i contenuti, che si presenteranno arricchiti per quanto concerne l'arsenale (42 armi in totale, di cui 20 nuove), e confermano la sostanza della modalità single player (16 missioni, da giocare anche in cooperazione con un compagno).



In *Lockdown* saranno disponibili nove mappe dedicate all'esperienza multiplayer.

Inverno 2006
www.rainbowsixgame.com/it/lockdown

Strategia in tempo reale

ACT OF WAR

Arriva l'espansione!

Al momento, Atari non ha ancora deciso il titolo dell'espansione per il fortunato *Act of War*, ma per il resto sembra che il progetto sia piuttosto avanti con i lavori.

Il comparto single player prevederà ben 33 nuove missioni, distribuite su 14 mappe inedite. Il punto di forza sarà dato dalla guerra "marina", che vi permetterà di combattere con una quindicina di nuove unità, tra cui sottomarini, cacciatorpediniere, incrociatori e persino portaerei! Un'altra novità sarà rappresentata dalla facoltà di arruolare mercenari con i compiti più disparati (da medici a commando, e persino unità aeree!).

Nel multiplayer, invece, verranno introdotte altre modalità di scontro, tra cui spicca quella del "presidente abbattuto", in cui i due schieramenti dovranno contendersi il presidente degli Stati Uniti, precipitato a terra in seguito a un attacco. In sostanza, si tratterà di una gigantesca partita di football americano, in cui la palla sarà proprio l'uomo più potente del mondo!

Marzo 2006
www.atari.com/actofwar



Le nuove unità mercenarie combineranno dei veri disastri!

PILLOLE

SCUDETTO 2006
Eidos Interactive ha recentemente annunciato che il manageriale calcistico *Scudetto 2006* (*Championship Manager* oltre le Alpi) vedrà il monitor nella primavera del 2006. Anche se per il momento si parla solo dell'edizione per il mercato inglese, non si può non venire attratti dalle informazioni riguardanti il nuovo motore grafico Gameplan 3D, in virtù del quale le partite verranno vissute dai giocatori con la qualità di quelle normalmente trasmesse dalle emittenti televisive.

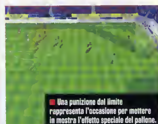
CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER
Il nuovo capitolo della serie *Crime Scene Investigation* sarà basato sui personaggi e sulle vicende narrate nell'originale serie TV ambientata e Las Vegas. Ciò significa che sarà nuovamente possibile lavorare fianco e fianco con gli agenti della polizia scientifica Grissom e Catherine Willows, sfruttando l'equipaggiamento hi-tech e propria disposizione per risolvere i crimini compiuti nella capitale del gioco d'azzardo. *CSI: 3 Dimensions of Murder* verrà pubblicato nel corso della prossima primavera.

NEVERWINTER NIGHTS AL SERVIZIO DEGLI STUDENTI
Atari e BioWare stanno rispondendo ei critici che si divertono e sottolineare il potere diseducativo dei videogiochi con il Progetto Neverwinter Nights, sviluppato in collaborazione con il West Nottinghamshire College. Lo scopo dell'operazione consiste nell'invogliare gli studenti a focalizzare le proprie energie nel conseguimento dei risultati, rendendo la loro missione più emozionante e interattiva (quindi, nel complesso, più divertente) grazie al videogioco.

CONAN SI ALLEA CON THQ
L'azienda statunitense ha acquisito da Paradox Entertainment i diritti per la pubblicazione dei futuri videogiochi basati sulle gesta del mitico guerriero cimmero. Stando e quanto affermato dai portavoce di THQ, i prossimi titoli sul tema andranno a pescare nella serie fantasy originale, che è già stata fonte di ispirazione per i fumetti della Marvel Comics illustrati da John Buscema.

SENSIBLE SOCCER

Il calcio dall'alto festeggia il suo quindicesimo anniversario.


Una punizione dal limite rappresenta l'occasione per mettere in mostra l'effetto speciale del pallone.



In quest'epoca dominata da *FIFA* e *Pro Evolution Soccer* bisogna essere audaci per tentare l'invasione dei manti erbosi. Oppure, bisogna avere per le mani un titolo carico di storia, una leggenda capace di stuzzicare le corde romantiche degli appassionati.

Codemasters la leggenda ce l'ha e ha deciso di rispolverarla. Si chiama *Sensible Soccer*. Trattasi di gioco e non di simulazione calcistica, con tutta la caterva di goal fotonici e di tackle improbabili che la precisazione lascia intendere. Più che per l'effetto "metafisico" che è possibile imprimere ai tiri e per i dribbling esagerati, il calcio di Codemasters si fa riconoscere per la visuale dall'alto, grazie a cui si riescono a tessere fitte trame di passaggi a velocità esorbitante.

Ferma restando la giocabilità, gli sviluppatori si sono comunque concessi delle licenze in ambito estetico, lavorando a colpi di Cel-Shading sulle sagome degli atleti e divertendosi a esagerare le dimensioni delle loro teste.

Primavera 2006
www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer


Purtroppo, le immagini non riescono a comunicare la frenesia del gioco, che è notevole anche quando si palleggia sulla trequarti.

IN RITARDO

GdB
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Casa: 2K Games
Sviluppatore: Bethesda

Lo stavate aspettando con ansia, eravate quasi pronti a tuffarvi nel suo gigantesco mondo virtuale, ma... dovete armarvi di pazienza. La pubblicazione di *Oblivion* è stata procrastinata a un periodo che va da febbraio ad aprile 2006. I motivi del ritardo sono stati spiegati dal presidente di Take Two, Paul Eibeler, con il desiderio di soddisfare le richieste del team di sviluppo Bethesda Softworks, il quale ha sottolineato l'importanza di un ulteriore processo di ottimizzazione, così da esaudire pienamente le aspettative, in vero molto alte, del pubblico.

~~Fine 2005~~
Primavera 2006

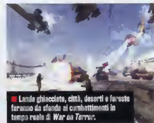
WAR ON TERROR

I terroristi hanno i giorni contati!

Monte Cristo, azienda già nota ai cultori di RTS per *Afrika Korps Vs Desert Rats*, sta ultimando la fase di sviluppo di un nuovo titolo ad alto tasso di strategia.

In *War on Terror* si avrà l'opportunità di combattere contro un misterioso gruppo terroristico che minaccia le principali aree metropolitane del pianeta, affrontando tre campagne distinte con gli eserciti della World Force, della Cina e dell'Ordine. Nel gioco saranno presenti un totale di 26 missioni, durante cui sarà necessario sfruttare con intelligenza le caratteristiche di 60 unità differenti.

Marzo 2006
www.digitalrealty.hu


Lande ghiacciate, città, deserti e foreste faranno da sfondo ai combattimenti in tempo reale di *War on Terror*.


I giocatori avranno modo di creare mappe personalizzate per le modalità in singolo e multiplayer.

PILLOLE

IL CODICE DA VINCI
È attaso naiia sala cinamatografiche per il prossimo mese di maggio, il film tratto del romanzo di Dan Brown, "Il Codice da Vinci". Il tema trattato ha convinto 2K Gemes e stipulare un contratto in esclusiva con Sony Pictures per essicurarsi la creazione dall'omonimo gioco, il cui sviluppo è stato affidato a Tha Collective. Nal progetto è stato inoltre coinvolto Charlas Cacil, già designar di *Broken Sword* a, di conseguenza, granda esperto di tutto ciò che riguarde società segrete a antiche leggenda. L'importanza dall'accordo tra Sony e 2K Gemes è stata sottolinaata del direttora emministrativo di quest'ultima, Christoph Hartmann, il quale he affarmeto che "Il Codica da Vinci" è esattamente il tipo di licanza di alto livello cercato de 2K Games quando vuole sviluppere un gioco basato su una pellicole cinamatografica.

LE OLIMPIADI NELLA NEVE DI TORINO 2006 ANCHE IN VIDEOGIOCO
2K Sports, una delle etichette di Taka Two Intaractive, ha annunciato di avara in programma le realizzaziona a la pubblicaziona di *Torino 2006*, il vidaogame ufficiale dal XX Giochi Olimpici invernali. Il titolo darà modo di cimantarsi in 15 evanti, immarsi in splandidi scenari (in questo senso, il matariale di pertenza è ottimo...) a accompagnati della professionali enalisi dei commentatori. Non mancharà la facoltà di affrontare sfide in multiplayer. Tele modelità dovrebba arrivara e consentire pertite fino a quattro partecipenti in carne e ossa, cha disputeranno le proprie gare o in testa a testa o avvicandandosi a turni. Questo, secondo gli sviluppatori, aiuterà e sentirsi pienementa parte dal palcoscenico di une della manifestazioni sportive più attese – ricordiamo che i XX Giochi Olimpici Invarnali si terranno del 10 el 26 febbraio 2006, nel capoluogo piamontese. 2K Sports essicura che *Torino 2006* arriverà sugli scaffali a genneio 2006 sia per PC, sia per PleyStation 2 a Xbox.

Simulazione di guida

EVOLUTION GT

Il mondo dei motori torna a parlare italiano.

Milestone è un'azienda di sviluppo che dai tempi del primo *Screamer* (1995) si è ricavata un posto tutto speciale nel cuore dei piloti virtuali di casa nostra.

Il team, infatti, oltre e essere italiano, ha saputo farsi valere con l'eccellente serie di simulazioni motociclistiche *Superbike* e, con il più recente *Squadra Corse Alfa Romeo*, ha sottolineato l'importanza del made in Italy in campo automobilistico. Viste le ottime premesse, non si può che accogliere con gioia l'annuncio di *Evolution GT*, un titolo in cui si avrà l'opportunità si seguire l'evoluzione (per l'appunto!) della carriera di un pilota.

Le competizioni saranno ambientate in svariati scenari europei (Scozia, Costa Azzurra, Londra e Barcellona quelli confermati al momento di endare in stampa) e avranno per protagonisti bolidi da sogno, quali Bugatti EB110 e Pagani Zonda. Come è logico aspettarsi da un titolo Milestone, il realismo sarà garantito da un modello dinamico estremamente accurato e dall'inclusione di un complesso sistema di Intelligenza Artificiale, deputato alla gestione degli avversari.

Data di [illegible] Marzo 2006
Inte[illegible] www.blackbeangames.com



Nel corso delle gare si acquisiranno i punti esperienza necessari a sviluppare le abilità del pilota.



In *Evolution GT* si inizierà a correre con le cilindrate normali e ci si aprirà la strada che conduce ai mostri di potenza.



Azione/Strategia

DESPERADOS 2

Per un pugno di dollari isometrici.



Il seguito di *Desperados* sta prendendo forma. Spellbound ha mostrato un codice molto avanzato, che presentava una novità rispetto e quanto visto finora: [illegible], ma solo dalla prospettiva isometrica "tradizionale" e quella in terza persona. I programmatori ci hanno assicurato che *Desperados 2* non si trasformerà in un gioco d'azione e che l'elemento strategico sarà fondamentale.

[illegible] Inizio 2006
[illegible] www.spellbound.de/web/en/

Gioco di ruolo/Strategia

SPELLFORCE II: SHADOW WARS

Cambia il titolo, ma non la giocabilità bivalente.

Abbiamo già avuto modo di fare la conoscenza con il gioco di Phenomic nelle pagine delle News di GMC 103 (maggio 2005), quando ancora si muoveva sotto le mentite spoglie di *Blend of Perfection*.

Oggi, scopriamo che *SpellForce II* si chiamerà *Shadow Wars* e apprendiamo alcuni dettagli interessanti riguardo il suo modello di gioco. Il protagonista del titolo, dalle cui immagini traspare netta l'impronta fantasy, sarà un Avatar dotato di 100 e più abilità, il quale, oltre e risolvere le quest (missioni) canoniche di un GdR, dovrà anche cimentarsi sui campi di battaglia in sessioni di combattimento in puro stile RTS.

La duplice natura (ruolo più strategia) è l'elemento caratterizzante di *SpellForce II*, un elemento che fa sentire la propria influenza anche in termini di contenuti, dato che nella vicenda saranno coinvolte tre fazioni in lotta, ciascuna composta da 12 unità, suddivise in fanteria, cavalleria ed esseri volanti.

[illegible] Primavera 2006
http://spellforce.jowood.com



Gli Avatar protagonisti di *Shadow Wars* faranno valere le proprie abilità anche online, nelle modalità giocatore contro giocatore e cooperativa.


Le truppe umane del Sacro Impero di Grifin vengono ispirate e condotte dagli angeli.


Heroes of Might and Magic V coinvolge il giocatore in 6 campagne militari, articolate su un totale di 30 missioni.

Strategia a turni

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

L'eterna lotta tra il Bene e il Male…

Nel caso in cui vi trovaste a scrivere un poema sul genere fantasy e di colpo scopriste di essere a corto di nomi o aggettivi con cui definirlo, provate a infilare tra le righe "Might & Magic" e il gioco sarà fatto. In tutti i sensi.

Già, perché la serie curata sul PC prima da 3DO e ora da Ubisoft, rappresenta la quintessenza della "fantasia" in termini di ambientazioni e giocabilità. E poi perché è un titolo sempre attuale e, mai come nel quinto episodio di *Heroes*, capace di rinnovarsi. L'universo strategico, che l'azienda transalpina ha deciso di affidare alle cure di Nival interactive, è ancora [illegible] protagonisti sono [illegible] insieme in un nuovo universo [illegible], che dal punto di vista estetico trae ispirazione dalle opere di autori quali J.R.R. Tolkien, Michael Moorcock e Glen Cook. L'attrito tra il Bene e il Male è sempre alla base della bufera, anche se gli sviluppatori si sono impegnati a non rendere troppo palese la distinzione tra fazioni buone e malvagie, sottolineando così la maturità raggiunta dal gioco.

Inverno 2006
www.mightandmagic.com

Avventura

CULPA INNATA

Misteri e indagini poliziesche nel roseo futuro


Culpa Innata sarà basato su uno svolgimento non lineare degli eventi, che terrà costantemente sotto controllo le azioni compiute dal giocatore.

L'umanità vive un'[illegible] basata sullo sfruttamento delle risorse da parte di pochi paesi potenti (World Union) a discapito di altri meno fortunati.

Di quest'ultimo gruppo fa parte la Russia, ovvero la nazione in cui un cittadino della World Union viene assassinato, in coincidenza con la misteriosa morte di un eminente professore di Adrianopoli. [illegible] Le indagini andranno condotte mediante la soluzione di enigmi logici, oltre che sfruttando gli oggetti collezionati nel proprio inventario.

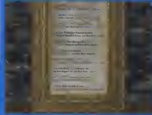
N.D.
www.culpainnata.com

Il sabotaggio del battello è la prima grande novità nella trama.

La prima sera, gli ospiti non sospetteranno nulla, nemmeno il significato delle statuette...

PAROLE CHE UCCIDONO

La filastrocca che scandisce il destino degli ospiti sull'isola è appesa in salotto e non nelle camere, come nel romanzo. I dieci indiani sono stati sostituiti da altrettanti piccoli marinai! Non ne comprendiamo il motivo, che forse sarà svelato nel corso dell'avventura. La filastrocca, comunque, è identica all'originale.





Il protagonista Narracott avrà quasi un ruolo da investigatore, nel corso del gioco.



Gli interni della villa sono molto curati, ricchi di soprammobili e dettagli.

ISTANTANEA SU: E NON NE RIMASE NESSUNO

- **Casa:** The Adventure Company
- **Sviluppatore:** AWE Games
- **Genere:** Avventura grafica
- **Requisiti di sistema:** PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB
- **Internet:** www.agathachristiegame.com
- **Nei Negozi:** Inverno
- **Perché aspettarlo:** Questa avventura dovrebbe riuscire a reggere il confronto con l'opera originale, anche grazie alle modifiche apportate dagli sviluppatori.

E NON NE RIMASE NESSUNO

Dieci persone in una villa su un'isola, ignare di cosa il destino ha in serbo per loro. Signore e signori, il giallo è servito!

AGATHA Christie non ha bisogno di presentazioni. È stata una delle scrittrici più famose, amata soprattutto per i suoi gialli, in cui ha introdotto personaggi che, ancora oggi, sono protagonisti di film e serie televisive.

Sembrava strano che nessuna delle sue opere fosse stata utilizzata al fine di realizzare un gioco per computer, ma tale mancanza sta per essere colmata. Con tanto materiale a disposizione, gli sviluppatori di AWE Games hanno deciso per l'adattamento in videogioco di uno dei libri più noti che non facesse parte di una saga: "Dieci piccoli indiani", opera dai mille titoli, uno dei quali è per l'appunto quello di questa nuova avventura grafica, genere che si sposa perfettamente con lo stile dell'autrice.

Il romanzo narra di come dieci personaggi vengano invitati in una villa costruita su una piccola isola. I protagonisti non ne sono al corrente, ma qualcuno ha deciso che debbano pagare per certe azioni commesse in passato. La pena sarà la morte, senza esclusioni, e solo dopo l'epilogo il lettore verrà a conoscenza della verità.

"L'IDENTITÀ DELL'ASSASSINO È STATA CAMBIATA RISPETTO AL LIBRO"

Gli sviluppatori, ben consci del fatto che chiunque abbia letto o sentito parlare del romanzo, probabilmente, ne conoscerà il finale, hanno apportato alcune importanti modifiche alla storia. La più rilevante, quella che ci permetterà di prendere parte alle vicende, è la presenza di un undicesimo personaggio. Narracott, il barcaiolo che traghetta gli ospiti sull'isola, nel gioco è costretto alla permanenza a causa del sabotaggio della sua barca, affondata da qualcuno. Egli – e il giocatore con lui – dovrà partecipare alla vita della piccola comunità nella villa. Dopo la morte del primo ospite, sarà proprio Narracott a fare un po' le veci dell'investigatore, rivolgendo domande ai vari personaggi.

Le dimensioni di villa e isola, non enormi nel complesso, ci aiuteranno a sperimentare le sensazioni dei protagonisti di "Dieci piccoli indiani": non avremo scampo e dovremo cavarcela, se possibile, trovando in poco spazio la soluzione a ogni problema. Gli sviluppatori assicurano che, oltre alle differenze introdotte nella trama, anche l'identità dell'assassino è stata cambiata, così da rendere interessante l'intreccio per chi abbia letto il libro della Christie. Sembra, inoltre, che secondo le azioni intraprese dal giocatore sull'isola, il finale stesso subirà delle variazioni di rotta, ma per ora nulla di certo è stato svelato.

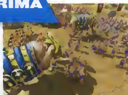
Nel corso delle esplorazioni, dovremo risolvere alcuni piccoli enigmi basati sulla logica e sugli oggetti che raccoglieremo, particolarità che renderà il gioco più simile alle avventure cui siamo abituati e che – lo speriamo vivamente – non snaturerà troppo l'anima della storia.

Considerando il fascino del romanzo da cui è tratto e le buone intenzioni degli sviluppatori, non vediamo l'ora di approdare sull'isola!



LA MENTE DIETRO IL GIOCO

Lee Sheldon, incaricato dell'adattamento del romanzo per il gioco, non è un personaggio nuovo nel mondo del videogiochi. A lui dobbiamo la storia di un (quasi) classico del genere avventuroso: *The Riddle of Master Lu, L'enigma di Master Lu* in italiano del 1995.





Gli elefanti cartaginesi semineranno il terrore sul campo di battaglia.



Non siamo completamente certi che Cleopatra combattesse seminuda, ma la cosa non ci dispiace...

ISTANTANEA SU: RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

- **Casa:** Midway Games
- **Sviluppatore:** Stainless Steel Studios
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** P4 2,2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB RAM
- **Internet:** www.stainlesssteelstudios.com/Rise.html
- **Nei Negozi:** Inverno
- **Perché aspettarlo:** Gli sviluppatori di Stainless Steel sono ormai specialisti nel genere degli RTS di ambientazione storica, e il concentrarsi su un singolo periodo della Storia dell'uomo consentirà loro di svilupparlo con cura in ogni suo aspetto.



I soldati delle navi affondate finiranno in acqua. Potranno cercare di nuotare, ma frecce nemiche e il peso delle armature segneranno la fine per molti.

GRANDI OPERE

Strutturalmente *Rise and Fall* non si discosterà molto dalla tradizionale giocabilità di *Age of Empires*: partendo con una mappa inesplorata, un pugno di risorse e alcune tecnologie di base, il giocatore dovrà costruire edifici, esplorare la zona, produrre eserciti, ricercare nuove scoperte utili alla guerra e, prima o poi, scontrarsi con le civiltà rivali. Stainless Studios promette, però, che la quantità di cose che potrà essere scoperta e costruita in *R&F* sarà enorme.



RISE AND FALL CIVILIZATIONS AT WAR

Dopo "l'impero terrestre", arriva la guerra tra civiltà! Stainless Steel conferma la propria inclinazione per l'epica storica.

GLI sviluppatori di *Empire Earth* ed *Empires: L'Albo del Mondo Moderno* stanno dando gli ultimi ritocchi a *Rise and Fall: Civilizations at War*, il loro ultimo RTS con ambientazione storica.

Invece della lunga galoppata tra i secoli cui i titoli precedenti ci avevano abituati, questa volta il periodo coperto sarà "relativamente" breve. Le virgolette sono d'obbligo, visto che in *R&F* comanderemo le armate delle principali potenze dell'epoca antica: Roma, Grecia, Persia ed Egitto – oltre a scontrarci con civiltà definite "minori" quali Babilonesi, Galli, Cartaginesi e Assiri.

Le immagini in queste pagine, che mostrano le vaste formazioni con cui le unità muoveranno e combatteranno, potrebbero far pensare a un collegamento con la serie *Total War* (e, in particolare, con *Rome*), ma Rick Goodman, capo del team di sviluppo, tende a sottolineare che la giocabilità di *R&F* sarà più simile a quella di titoli come la serie *Age of Empires*. Ogni "soldato" verrà creato come unità singola e la facoltà di raggruppare i propri uomini in squadroni (fino a 50 militari) avrà la stessa utilità che rivestiva nella realtà: coordinare meglio le loro capacità combattive e schierarli in modo ottimale in base al terreno e alla situazione tattica. In tal senso, c'è anche un forte richiamo a *Cossacks I* e *II*. Goodman rimarca che non mancheranno le occasioni in cui il giocatore sarà costretto a distaccare sentinelle o a organizzare piccole pattuglie per tenere sotto controllo le immense mappe su cui si svilupperà la sua civiltà.

In verità, oltre alle tradizionali risorse naturali da raccogliere per mandare avanti l'economia dell'impero (come legno e oro), anche il controllo del territorio stesso avrà una grande importanza in *R&F*. I progettisti si sono assicurati che, letteralmente, non un solo angolo di mappa sia "inutile" o "decorativo": ogni regione sarà divisa in zone e costruire "avamposti" e altre strutture che consentano di imporre il controllo su tali aree porterà a grossi benefici finanziari e a una maggiore efficienza nella produzione. Per esempio, ogni volta che recluteremo una nuova unità, in realtà, ne recluteremo tante quante saranno le zone che controlleremo, sempre al prezzo di una! Così, se gli Egizi domineranno otto zone, ogni volta che metteranno in produzione un fante ne otterranno otto. Immaginiamo che ciò simuli le maggiori capacità di reclutamento derivanti dalla popolazione degli imperi più vasti, ed è senz'altro un ottimo motivo per espandersi il più in fretta possibile!

R&F prevede oltre 80 diversi tipi di unità: non solo fanteria, ma cavalleria, macchine da guerra e navi. Come da tradizione, ogni civiltà sarà caratterizzata da forze e tecnologie belliche a lei peculiari, che renderanno necessario per il giocatore che la comanderà lo sviluppo di tattiche appropriate. Le proporzioni

I CAVALIERI DEL VECCHIO IMPERO

Passando di livello, gli eroi di *Rise and Fall* guadagneranno il rispetto dei loro consiglieri e riceveranno da questi più aiuto per governare il regno. Più avanti, sarà anche possibile reclutare consiglieri migliori; una fortuna non solo per il loro talento superiore, ma anche per il fatto che alcuni dei saggi e dei cavalieri che ci circonderanno andranno persi durante la campagna, in base a eventi imprevisti o a una nostra decisione errata sul campo di battaglia.





Le navi più grosse saranno dei veri castelli galleggianti, ma abbordandole potremo cercare di espugnarle.

REMI E SPERONI Prima Parte

Rise and Fall: Civilizations at War intende offrire una delle più realistiche esperienze di combattimento navale mai viste in un RTS. Le navi da guerra saranno rappresentate con un dettaglio grafico molto elevato e governate da leggi fisiche che daranno un'impressione realistica (quando si muoveranno e si scontreranno tra loro) della grande massa di legno, metallo e uomini armati di cui saranno composte. Interessante, dal punto di vista tattico, sarà la possibilità di caricare a bordo dei vascelli vari tipi di truppe e macchine da guerra, come catapulte leggere, gruppi di arrembaggio, arcieri e via dicendo. Ogni nave, dunque, sarà "personalizzabile" in base all'impiego tattico che avremo pensato per lei in una particolare battaglia.





Le scene dall'alto ricordano le grandi azioni di guerra dei film storici hollywoodiani.



Chi vorrà conquistare una città, non dovrà dimenticare di portare con sé qualche macchina da assedio...

"POTREMO COMBATTERE ANCHE IN PRIMA PERSONA, NEI PANNI DEGLI EROI"

tra gli "omini" e l'equipaggiamento da guerra saranno corrette e, "zoomando" sul campo di battaglia, si avrà la sensazione di assistere a un vero scontro dal sapore cinematografico, un po' come quelli visti in "Troy".

Vi è una ragione precisa per tale scelta artistica, che va al di là della mera estetica ed è legata alle varie modalità con cui sarà possibile giocare a questo titolo. Oltre alla "skirmish", infatti, *R&F* darà modo di partecipare a campagne composte da più scenari collegati (per il momento una, ma non è escluso che gli sviluppatori ne realizzino altre prima del lancio del gioco nei negozi). Si tratta di un'opzione classica degli RTS che, però, Stainless Steel ha voluto insaporire introducendo un elemento da "sparatutto in prima persona". Le campagne avranno come protagonisti eroi famosi dell'epoca classica, come Alessandro il Grande, e il giocatore potrà, volendo, abbandonare in ogni momento il controllo strategico degli eserciti ed entrare "nei sandali" del suo comandante (e in quelli di alcuni dei suoi compagni), combattendo personalmente nella pugna.

Gli eroi, ovviamente, saranno fortissimi e gestirli bene cambierà radicalmente il corso di una battaglia. Avranno, però, una debolezza: ognuno di loro sarà caratterizzato da un livello di "resistenza alla fatica" che si consumerà rapidamente mentre li controlleremo. Dopo un paio di minuti, quindi, saremo costretti a tornare alla visuale strategica e ad aspettare che si riposino – farà parte della nostra pianificazione bellica, dunque, decidere quando intervenire personalmente per variare l'andamento di uno scontro.

Stainless Steel e Rick Goodman affermano di avere fatto tesoro di tutte le principali richieste giunte dalla comunità fin dalla pubblicazione di *Empire Earth*. In alcuni casi, come per quanto riguarda il combattimento navale, Goodman ha voluto aspettare che "la tecnologia raggiungesse il livello necessario per fare le cose nel modo migliore".

Mentre *Rise and Fall: Civilizations at War* sarà una combinazione di elementi classici, il modo con cui sono stati intessuti è certamente originale e combattere nella mischia insieme alle truppe ci ha riportato alla mente le bellissime scene d'azione di *Giovanna d'Arco: Wars and Warriors*. Se Alessandro, Achille ed epici soci sapranno conquistare i nostri cuori di videogiocatori lo scopriremo solo tra qualche mese, quando il gioco arriverà nei negozi.



REMI E SPERONI Seconda Parte

"Eroi controllabili in prima persona più grandi battaglie navali uguale strepitose azioni di abbordaggio con noi al comando?" Questa è stata, probabilmente, la domanda più frequente che la comunità ha rivolto ai progettisti durante lo sviluppo di *Rise and Fall*. La risposta è un sonoro "Sì!" Le navi, viste dal punto di vista del nostro protagonista, saranno vere città galleggianti e potremo battagliare sui ponti, salire sulle loro torri di legno e cercare di catturarle più o meno intatte, così da riutilizzarle nella nostra flotta.

Natale si sta avvicinando e non è sempre facile azzeccare il regalo giusto. Se, però, la persona cui desiderate fare un dono è un videogiocatore, la situazione è molto più semplice: Nemesis in persona presenta sei pagine ricche di idee regalo per i giocatori su PC. E se la strenna la fate a voi stessi... meglio ancora!

i regali di Natale



SOUND BLASTER X-FI ELITE PRO

Prezzo: € 349,99

Musica, multimedia e videogiochi: nulla è troppo per l'eccellente X-Fi.

Internet: www.soundblaster.com

Harmony 525

Prezzo: € 99,25

Il telecomando definitivo, che vi permette di sostituire quello della tv, dello stereo, dell'amplificatore, della scheda audio, del lettore DVD, della console... di tutto!

Internet: www.logitech.com





DPC Frankie EVO

Prezzo: € 3.300

Un concentrato di tecnologia portatile. Non è leggero, ma nessun gioco lo metterà in crisi. La scheda video è una 6800 Go di NVIDIA.

Internet: www.dynamicpc.it



BARRACUDA 7200.9

Prezzo: € 359

500 GB di spazio e 7.200 RPM: questi gli assi nella manica del nuovo "missile" di Seagate, un capiente disco che spicca per la velocità di trasferimento dati.

Internet: www.seagate.com



SAMSUNG SYNCMASTER 930BF

Prezzo: € 399

Con 4 ms di risposta, nemmeno il gioco più frenetico presenterà scie o artefatti su questo 19 pollici.

Internet: www.samsung.it



LOGITECH G5

Prezzo: € 79

Il miglior mouse per i professionisti del frag. Costa tanto, ma vale di più. 2000 dpi per chi vive di pane e FPS.

Internet: www.logitech.com



NVIDIA GeForce 7800 GTX

Prezzo: € 599

La 7800 GTX si gioca la leadership nel settore delle schede 3D più veloci con la X1800 XT di ATI, ma ha dalla sua la possibilità di funzionare in modalità SLI, affiancandone un'altra.

Internet: www.nvidia.com





DAS KEYBOARD

Prezzo: € 70

Niente indicazioni sui tasti, che sono tutti pesati in maniera differente secondo la posizione. Lo strumento per eccellenza di chi vuole scrivere in maniera realmente rapida.

Internet: www.daskeyboard.com





MCAFEE VIRUSSCAN

Prezzo: € 89,95

Quanto vale un anno di sicurezza? Niente più dati persi o formattazioni d'emergenza, grazie alla versione più aggiornata della security suite McAfee.

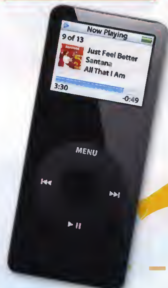
Internet: http://it.mcafee.com

iPOD NANO 4 GB

Prezzo: € 249

Mille canzoni in soli 42 grammi di stile.

Internet: www.apple.com/it/ipodnano





COOLER MASTER AQUAGATE 2

Prezzo: € 270 (con accessori)

Non sarà il più efficiente dei kit di raffreddamento a liquido, ma è il più semplice da installare, ed è piacevole a vedersi.

Internet: www.coolermaster.com



ABBONAMENTO A GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Prezzo: **Versione DVD – € 66,70**
Versione CD – € 58,30
Versione "liscia" – € 39

Quale regalo migliore che tredici numeri di GMC, per vivere un intenso anno di giochi per PC? Ogni numero ha in allegato uno splendido gioco completo!

Internet: www.futureitaly.it o pag. 48 di questa rivista!

MINIATURE DI DUNGEONS & DRAGONS

Prezzo: Da € 12,99

Le miniature "già pronte" e pitturate, per rivivere sul tavolo le avventure dei giochi di ruolo come *Neverwinter Nights*.

Internet: www.wizards.com



SONY PSP

Prezzo: € 249 oppure 299,99 con memory stick da 1 GB

La nuova splendida console di Sony non serve "solo" per giocare, ma anche per vedere film e ascoltare musica. Il formato dei dischi UMD sta prendendo piede, quindi non correrete il rischio di perdervi il colossal dei vostri sogni.

Internet: www.sony.com



NINTENDO DS

Prezzo: € 129

Seguendo le innovative intuizioni di Nintendo, il DS ha due diversi schermi: uno superiore "normale" e uno inferiore sensibile al tatto. Incredibile a dirsi, alcuni dei migliori giochi tattici a turni, come *Advance Wars*, "girano" su questa console portatile!

Internet: www.nintendo.it





MINIATURE DI WARHAMMER 40K

Prezzo: Da € 10

Se siete tra coloro che hanno apprezzato *WarHammer 40.000 Dawn of War* e la recente espansione *Winter Assault*, potreste provare il gioco di miniature originale di Games Workshop. Qui, però, le vostre truppe dovrete anche pitturarle a mano!

Internet: http://it.games-workshop.com



JUMPDRIVE EXPRESSION

Prezzo: Da € 24,99 (128 MB) a 99,99 (1 GB)

Per chi vuole avere sempre con sé la propria chiave USB, grande meno di un portachiavi.

Internet: www.lexar.com/jumpdrive





GAMEPAD XBOX 360/PC

Prezzo: € 45

I nuovi joypad di Microsoft funzioneranno sia sul vostro PC, sia su Xbox 360: ora non avrete più scuse!

Internet: www.microsoft.it

N-GAGE

Prezzo: € 299 (compreso il navigatore satellitare)

L'N-Gage QD è il cellulare da gioco per eccellenza.
Di recente, Nokia ha proposto un "pacchetto" che comprende un navigatore satellitare GPS.

Internet: www.n-gage.com



MICROSOFT WIRELESS LASER DESKTOP 6000

Prezzo: € 99

Connessione senza fili Bluetooth e tecnologia laser per il mouse. Quest'ultimo, pur non eccellendo quanto a precisione, rimane un ottimo modello. È anche molto economico.

Internet: www.microsoft.com

SENNHEISER PC 165 USB

Prezzo: € 109

Le cuffie create apposta per i giocatori: questo modello è il massimo per le sfide online a *CounterStrike*.

Internet: www.sennheisercommunications.com





GIOCHI IN EDIZIONE LIMITATA



Half-Life 2
Prezzo: € 70



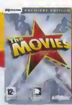
Age of Empires III
Prezzo: € 60



Syberia
Versione per DVD Video
Prezzo: € 19



Call of Duty 2
Prezzo: € 59



The Movies
Prezzo: € 59

SHURE E4G GAMING EARBUDS

Prezzo: € 299

Le migliori cuffie esistenti al mondo, in grado di riprodurre la musica a livelli professionali.

Internet: www.shure.com

ROBOSAPIEN

Prezzo: € 350

Il compagno robotico dei vostri sogni, con tanto di telecomando. Esiste anche la versione "roboraptor", leggermente più economica.

Internet: www.robosapienonline.com

SWISSMEMORY USB VICTORINOX

Prezzo: Da € 75

La versione da "vero giocatore" del celebre coltellino svizzero, che oltre a lame, lime e forbicine per tutte le occasioni, contiene una chiave USB da 512 MB o 1 GB.

Internet: www.swissbit.com

LOGITECH Z-5450

Prezzo: € 499

Se ancora non avete acquistato un kit 5.1 perché detestate i cavi degli altoparlanti, puntate sul nuovo sistema di Logitech, caratterizzato da una connessione wireless per i satelliti posteriori.

Internet: www.logitech.com/index.cfm/IT/IT

LOGITECH KEYBOARD G15

Prezzo: € 79,99

Configurabile ed ergonomica: eccellente sia per il gioco, sia per il multimedia. Magari un po' ingombrante, ma fantastica.

Internet: www.logitech.com/index.cfm/IT/IT

MuVo MINI

Prezzo: € 179,99

Ben 1 GB di musica nelle dimensioni di un accendino. L'interfaccia USB 2.0 lo rende anche velocissimo durante la copia dei brani o dei dati.

Internet: www.creative.com

MASTERS OF DOOM

Prezzo: € 15

La vera storia di John Carmack e John Romero, i creatori di *Doom*, della loro gloria e della loro separazione.

Internet: www.multiplayer.it

Hard WARE



Le prove e le recensioni dell'hardware per giocare sono curate da Alberto "Pape" Falchi, che ogni mese si prodiga a spingere oltre i limiti le schede 3D e le periferiche dedicate agli appassionati di videogiochi. Per domande e suggerimenti, l'indirizzo e-mail presso cui contattare il Pape redazionale è:
alberto.falchi@futureitaly.it

LINGUAGGIO MACCHINA

La prima scheda Crossfire si affaccia sul mercato... ma ormai è troppo tardi. Sul fronte NVIDIA, invece, MSI presenta una 7800 GTX molto interessante. Logitech, dal canto suo, tenta la fortuna con un kit 5.1 pensato per chi detesta i cavi che affollano le camere dei tecnofili – sistema che Pape ha presto spento in seguito alle vive proteste dei colleghi. Fortunatamente, un paio di cuffie gli hanno permesso di continuare a fraggare a *Quake 4* senza rinunciare al commento sonoro.

MA LA FISICA?

LA Fisica, materia tanto odiata da alcuni studenti, si è trasformata nella nuova rivoluzione del videogioco, almeno nel caso di *Half-Life 2*.

Dopo il debutto del capolavoro di Valve, stampa e pubblico (con l'esclusione dei soliti bastian contrari) si sono trovati d'accordo sul fatto che la genialità del titolo andasse ricercata principalmente nell'utilizzo "intelligente" del motore fisico Havok. La trovata ha acceso un interesse incredibile verso questa proprietà, sinora sfruttata dai videogame solo per rendere più spettacolari alcune sezioni. Come capita per qualsiasi innovazione di una certa portata, quindi, tutti si sono lanciati in un mercato che promette una rapidissima espansione.

"AGEIA, per ora, è solo un progetto, niente di concreto"



Unreal Tournament 2007 supporterà PhysX, il chip per la fisica di AGEIA.

Non a caso, il numero di realizzazioni che hanno annunciato il supporto a Havok è incrementato sensibilmente.

La presenza di una simulazione fisica credibile è divenuta, per un videogioco, importante quanto il supporto alle ultime librerie grafiche. AGEIA ci ha creduto a tal punto da annunciare lo sviluppo di una scheda acceleratrice dedicata al calcolo dei complessi algoritmi che la gestiscono, "pesanti" soprattutto per una CPU che, contemporaneamente, deve occuparsi di molti altri compiti. Un'idea niente male. Abbiamo quotidianamente a che fare con schede audio e schede 3D... perché non dovrebbe esistere un chip per la fisica?

Purtroppo, AGEIA è ancora solo un progetto, niente di concreto. Si vociferava del lancio natalizio di una scheda prodotta da Asus (solitamente in prima linea per questo genere di novità), ma l'azienda non ha confermato, né indicato una possibile data d'uscita del prodotto. Un peccato, considerando che, sulla carta, sono molti i giochi che promettono il supporto al chip PhysX di AGEIA: stando al sito ufficiale (**www.ageia.com**), i titoli basati sull'atteso Unreal Engine 3 di Epic, *Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter* di Ubisoft, ma ne beneficeranno anche realizzazioni già sugli scaffali, come *Bet on Soldier* e *City of Villains* (recensito a pagina 110 di questo numero).

Havok, tuttora leader nel settore dei cosiddetti "middleware" per gestire la fisica, non sembra preoccupata dalla concorrenza, pur non supportando PhysX, che si baserà sul motore fisico NovodeX. Del resto, ha immediatamente annunciato HavokFX, che sfrutta la flessibilità dello Shader Model 3.0 per far gestire alla GPU i pesanti calcoli relativi alla fisica. Si parlava da tempo di tale possibilità, che finalmente pare iniziare a prendere piede, complice ATI, che spinge molto sulle GPU utilizzate per scopi diversi da quelli per cui sono state inizialmente concepite (GPGPU: General Purpouse GPU).



Bet on Soldier è già sugli scaffali e include il supporto per i chip fisici.

Se la strada intrapresa con HavokFX giungesse a buon esito, chi si doterebbe di una scheda per la fisica? Soprattutto considerando la possibilità di mettere due acceleratori video in parallelo anche a costi relativamente bassi – a patto di non puntare ai modelli più performanti. Uno dei due sarebbe in grado di accollarsi i calcoli dell'immagine, il secondo quelli della fisica e ciò garantirebbe un'evoluzione costante e un continuo calo dei prezzi per i modelli meno recenti. AGEIA, di contro, punterebbe a vendere a 300 dollari la sua scheda, che difficilmente vedrà un progresso rapido quanto quello delle GPU.

È quasi certo che la fisica rimarrà uno dei campi più interessanti per lo sviluppo ludico, ma la battaglia su quale soluzione condurrà la corsa è ancora aperta.

LOGITECH Z-5450



Produttore: Logitech
Distributore: Logitech
Internet: www.logitech.it
Prezzo: € 499

Caratteristiche Tecniche
Potenza complessiva: 310 W
Risposta in frequenza: 18/20.000 Hz
Numero di casse: 5.1
Decodifiche supportate: Dolby Digital; DTS; Pro Logic II



La centralina di controllo è dotata di un display visibile anche da lontano.

FAR sparire i cavi è uno dei desideri in cima alla lista di qualsiasi giocatore. Se mouse e tastiere si sono da tempo liberati del cavo di connessione, lo stesso non si può dire per i sistemi audio, che obbligano a stendere metri di filo per tutta la stanza.

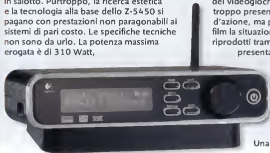
Un sacrificio un tempo ritenuto necessario per essere immersi nel commento sonoro di film e videogiochi, ma ormai non più indispensabile. Logitech, infatti, ha presentato il suo primo kit surround che, per trasmettere i dati ai canali posteriori, sfrutta le onde radio. I cavi non verranno eliminati del tutto dalle casse poste alle spalle dell'ascoltatore, dato che dovranno comunque essere connesse alla rete elettrica. Un netto passo avanti, in ogni caso, considerando che sarà molto più facile occultare questi fili, per esempio dietro il divano. Se, però, gli altoparlanti non saranno a ridosso di una parete, l'inestetismo e la scomodità rimarranno invariati. Le casse anteriori, così come il subwoofer, si basano ancora sul filo in rame, ma anche in questo caso sarà semplice nascondere ogni cavetto dietro la televisione o il PC.

Come ci si può ragionevolmente attendere da un kit simile, l'aspetto è stato al centro di parecchie attenzioni e, di conseguenza, gli altoparlanti sono relativamente piccoli e capaci di non stonare anche se posizionati in salotto. Purtroppo, la ricerca estetica e la tecnologia alla base dello Z-5450 si pagano con prestazioni non paragonabili ai sistemi di pari costo. Le specifiche tecniche non sono da urlo. La potenza massima erogata è di 310 Watt,

"La ricercatezza estetica si paga con prestazioni non esaltanti"

116 dei quali per il subwoofer, 38 W per i satelliti anteriori, 40 W per quelli posteriori e 42 W per il centrale. La risposta in frequenza va dai 35 Hz ai 20 kHz.

Una volta acceso, il sistema non impressiona. L'audio è adeguato nel caso dei videogiochi, quando il subwoofer fin troppo presente esalta esplosioni e scene d'azione, ma passando alla musica o ai film la situazione è meno rosea. I dialoghi, riprodotti tramite il canale centrale, si presentano con voci maschili molto nasali e con quelle femminili che tendono a essere sibilanti. Le frequenze basse, inoltre, risultano poco controllate e impastate, non rendendo al meglio il messaggio musicale.



Una qualità in ogni caso sufficiente, ma non certo quella che ci si aspetterebbe da un sistema dal costo di circa 500 euro. Se curate in maniera particolare l'impatto estetico del vostro impianto, lo Z-5450 si rivela uno dei meno intrusivi, a patto di posizionare le casse posteriori in prossimità di una parete dotata di prese elettriche libere. Anche la versatilità gioca a favore del kit: la centralina di comando, dotata di un display leggibile da distanze elevate, è dotata di due ingressi S/PDIF ottici, uno coassiale, oltre all'immancabile input a sei canali compatibile con la stragrande maggioranza delle schede audio integrate o dedicate ai giocatori.

I tre minijack dedicati all'ingresso sono configurabili anche per accettare altrettante fonti stereo, comodamente selezionabili tramite telecomando. Sono supportate la decodifica di colonne sonore in Dolby Digital, in DTS (anche 24 bit/96 kHz) e le elaborazioni Pro Logic II.



Lo Z-5450 è un sistema di casse versatile e comodo da utilizzare, oltre che piacevole nell'estetica. Purtroppo, le prestazioni, pur discrete, sono sensibilmente inferiori rispetto ad altri sistemi di pari costo.

7½

MSI NX7800 GTX

- Produttore: MSI
- Distributore: MSI
- Internet: www.msi.com.tw
- Prezzo: € 607,17

Caratteristiche Tecniche

Pixep Pipeline: 24
Vertex Pipeline: 8
Frequenza core: 430
Frequenza RAM: 1,20 GHz
RAM: 256 MB
BUS: 256 bit





Il design della scheda è identico a quello di riferimento, fatta esclusione per l'adesivo sul dissipatore.

QUALE scheda video scegliere per il proprio PC? Un dilemma non da poco, soprattutto alla luce della ricca offerta.

Il primo passo, solitamente, consiste nello scegliere il chip: un 7800 GTX di NVIDIA, piuttosto che un X1800 XT di ATI, per esempio. Superato questo scoglio iniziale, il problema è capire quale produttore faccia la migliore proposta. Perché non tutte le 7800 GTX differiscono solo per la confezione: alcune garantiscono un ampio margine di overclock, mentre altre non riescono a salire troppo oltre le frequenze standard. In aggiunta a ciò, il corredo software e il prezzo sono dei particolari che possono fare la differenza in fase di acquisto. La proposta di MSI è abbastanza allettante.

Non si tratta dell'esemplare più economico in assoluto, ma con poco più di 600 euro si porta a casa una GPU velocissima, accompagnata, tra l'altro, dall'ottimo gioco *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*. invece di prediligere un numero elevato di vecchi titoli, magari aggiungendo l'onnipresente programma per leggere i DVD, MSI ha puntato sulla qualità, sia del gioco stesso, sia del confezionamento: *Escape from Butcher Bay* non è contenuto in semplici bustine di plastica, ma in una voluminosa confezione di plastica che non sfigurerà in mezzo alla vostra collezione di videogiochi.

"Si distingue per il potenziale di overclock"

La dotazione viene completata da tutti i fili e gli adattatori necessari, compresi i cavi S-Video e Component, oltre a quelli per acquisire filmati da sorgenti esterne (come buona parte delle schede video di fascia elevata, anche la 7800 GTX di MSI include ingressi video in formato composito e S-Video).

I risultati dei test sono allineati a quelli della concorrenza, ma il modello fornitoci da MSI si è distinto per il potenziale di overclock. Le frequenze standard sono di 430 MHz per il core e 1,20 GHz per le RAM, ma non abbiamo avuto alcun problema a "tirarle" rispettivamente a 492 MHz e 1,25 GHz. Anche così configurata, la scheda si è dimostrata molto stabile e il 3DMark 2005 è passato da 7.598 punti a 8.266. Considerando che il sistema di raffreddamento impiegato è quello standard di NVIDIA, e differisce solo per l'adesivo apposto sopra, presumiamo sia possibile elevare ulteriormente tali valori, soprattutto per quanto riguarda il core, a patto di ricorrere a un dissipatore più adeguato (magari un ben più efficiente sistema a liquido). Chi non si accontenta delle già ottime prestazioni offerte, è libero di affiancare una seconda scheda 7800 GTX, anche di diversa marca, per realizzare una configurazione SLI. Sicuramente non è una via economica per migliorare le prestazioni, ma è l'unica soluzione per avvicinarsi ai punteggi più elevati registrati nei benchmark.

L'offerta di MSI è, probabilmente, una delle migliori per quanto riguarda le 7800 GTX: a fronte di un prezzo solo marginalmente superiore a quello di listino (550 euro), l'esemplare offre buone potenzialità di overclock, un ottimo gioco e una dotazione completa di cavi e adattatori video.



Una delle migliori offerte basate sulla GPU più potente di NVIDIA. La NX7800 GTX è veloce, facilmente overcloccabile e dotata di un ottimo gioco per metterla subito sotto torchio. Il tutto a un prezzo elevato, ma non folle.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

GEFORCE PER TUTTI I GUSTI

I partner di NVIDIA hanno introdotto sul mercato una nuova variante della famiglia NV40, anticipando l'arrivo delle X1600 XL di ATi. Le neonate 6800 GS sono dotate di 12 unità di pixel shading e 5 di vertex shading, e operano alla frequenza di 425 MHZ. I 256 MB di RAM GDDR3, invece, funzionano a 1 GHz. il bus di comunicazione è a 256 bit, come nei modelli di fascia più elevata. Nei primi benchmark, le GS sembrano superare le ottime Radeon X800 GT e GTO, eseguendo fluidamente *Quake 4* in modalità Alta Qualità alla risoluzione 1024x768 e comportandosi degnamente anche con *Half-Life 2*. Chi non ama i compromessi e desidera il massimo della potenza apprezzerà, invece, l'arrivo delle costosissime GeForce 7800 GTX con 512 MB. Gli esemplari di XFX ed EVGA, i primi a raggiungere gli scaffali dei negozi americani, montano una GPU G70 a 580 MHz, impiegano delle nuovissime memorie GDDR3 di Samsung operanti a 1730 MHz e sono raffreddate da un voluminoso dissipatore a doppio slot. Il prezzo suggerito da NVIDIA è di 249 euro per le 6800 GS e di 599 euro per le più potenti 7800 GTX 512.

EAX HD INTEGRATE

Il mancato supporto di nForce4 allo standard HD audio è stato brillantemente aggirato da MSI nella nuova K8N Diamond Plus. Questa motherboard SLI basata sull'ultima versione del chipset NVIDIA (con due canali PCI-E a 16x) integra, infatti, il DSP EMU utilizzato dalle schede Audigy 1, oggi note come Livel 24. Grazie a questo, la K8N potrà gestire l'audio 7.1 dei giochi, supportando anche le EAX 4 HD (finora prerogativa di Creative) e impegnando in maniera minima il processore centrale. Ma non è l'audio multicanale il suo unico punto di forza: affiancano tale DSP un ricevitore Bluetooth e un controller Wi-Fi 802.11g completo di antenna.

SENNHEISER PC 165 USB

- **Produttore:** Sennheiser
- **Distributore:** Sennheiser
- **Internet:** www.sennheiser.com
- **Prezzo:** € 109

CI sono due modi per gustare a pieno i videogiochi: utilizzare un sistema audio 5.1 o superiore, possibilmente di qualità, o "isolarsi" tramite un buon paio di cuffie.

Ogni approccio ha dei pro e dei contro, e spesso la decisione non è totalmente libera. Vivendo in condominio o in famiglia, un impianto surround difficilmente arriverà a esprimere al meglio il proprio potenziale, soprattutto se vi dedicate alle "fraggate" notturne, quando anche il più piccolo bisbiglio rischia di svegliare qualcuno (figuriamoci una sventagliata di mitra). Le cuffie, invece, sono ottime per la quiete di conviventi e dirimpettai, ma non possono offrire quella tridimensionalità tipica di un kit multicanale correttamente installato, né il "punch" dei subwoofer più potenti, che permettono di "sentire" con lo stomaco i suoni più bassi. Se un sistema di casse di qualità anche solo sufficiente riesce comunque a garantire una certa spettacolarità, usando delle cuffie economiche i limiti nella riproduzione risaltano immediatamente anche a orecchie poco allenate.

Chi, per forza di cose (vicini non amanti del rumore o assidue frequentazioni ai LAN Party), deve rinunciare alle casse, farebbe bene a prendere in considerazione le PC 165, cuffie USB (che, volendo, possono anche sostituire la scheda audio del computer) di Sennheiser dedicate proprio ai giocatori.

È un modello ad archetto, regolabile per teste di ogni dimensione, dotato di microfono a cancellazione di rumore. In parole povere, se le state indossando in un ambiente rumoroso, un piccolo chip si occuperà di lasciar passare solamente la vostra voce, eliminando tutti i suoni di sottofondo, come treni o autobus in passaggio.

Sul cavo di collegamento è posizionato un piccolo interruttore che controlla l'accensione e il volume del dispositivo.

Le caratteristiche sono di tutto rispetto: gli auricolari garantiscono una risposta in frequenza che va dai 18 ai 22.000 Hz, praticamente ai limiti dell'orecchio umano, e il livello di pressione acustica può raggiungere un massimo di 114 dB. Si tratta di valori da prendere con le pinze, ma oggettivamente la qualità audio è elevata, sicuramente fra le migliori se rapportata a cuffie di simile prezzo. Sennheiser, del resto, è nota per i suoi dispositivi da audiofili e alcune delle tecnologie impiegate nei modelli di fascia superiore sono presenti nelle PC 165. Queste ultime, se utilizzate a scopi ludici, garantiscono un audio molto pulito in tutta la gamma riprodotta. Anche i bassi, solitamente difficili da restituire per questi piccoli dispositivi, sono abbastanza profondi e mai impastati.

L'archetto regolabile rende le PC 165 USB comode per ogni testa.

"Un piccolo chip si occuperà di eliminare i rumori di sottofondo"

Durante le partite a *Quake* 4 ogni effetto è risultato cristallino e perfettamente intelligibile, mentre le esplosioni avevano la giusta dignità, pur senza far vibrare lo sterno. Anche il microfono svolge in maniera eccellente il proprio compito, consentendo conversazioni comprensibili e prive dell'effetto metallico dei modelli più economici.



Le PC 165 USB di Sennheiser sono cuffie estremamente curate, capaci di garantire una buona qualità audio e di non pesare sulla testa nemmeno dopo parecchie ore di utilizzo videoludico.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

VELOCITÀ WIDESCREEN

Sembrano disegnate seguendo le esigenze dei videogiocatori le caratteristiche del nuovo monitor BenQ FP202W da 20 pollici. Utilizzando dei cristalli con un tempo di reazione di 8 ms e adottando il formato 16:10, l'FP202W riproduce senza incertezze le immagini dei giochi in formato widescreen, raggiungendo la risoluzione massima di 1680x1050. L'ultimo di BenQ esibisce un contrasto pari a 600:1 e integra un doppio ingresso analogico-digitale, oltre alla tecnologia Senseye, capace di modificare dinamicamente la luminosità delle immagini e di ridurre le imperfezioni dovute all'utilizzo di risoluzioni inferiori a quella nativa. Lo stesso pannello scelto da BenQ è stato sfruttato da Acer per dare vita a un display, lo F 20, riportante il logo e i tipici colori del team Ferrari. Ad affiancare il modello da 20 pollici sono gli schermi F 17 e F 19, sempre caratterizzati dallo stemma del cavallino e da un tempo di risposta di 8 ms, ma legati al più classico formato 4:3.

ETICHETTE SECONDO NEC

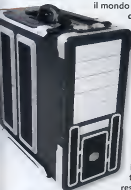
La tecnologia Label Flash di NEC, così come la già nota Lightscribe, permette di creare delle serigrafie monocromatiche sui DVD vergini, utilizzando lo stesso fascio laser impiegato per la scrittura dei dati. Rispetto allo standard di HP, il Label Flash ha, però, dei tempi di scrittura decisamente più ridotti, riuscendo a completare un'etichetta in alta risoluzione in soli 5 minuti. Tra i primi masterizzatori compatibili con il nuovo standard si distingue l'ND-4551, capace di scrivere sui DVD+RW alla velocità di 6x. Disponibile in tre versioni di diverso colore (bianco, nero o argento), l'unità di NEC sfrutta anche la tecnica Active OPC, che modula in tempo reale la potenza del laser in modo da adattarla alle caratteristiche del supporto, ed è compatibile con i dischi DVD-RAM.

COOLERMASTER AMMO 533

- **Produttore:** Coolermaster
- **Distributore:** Coolermaster
- **Internet:** www.coolermaster.it
- **Prezzo:** € 89

GLI standard militari si applicano a oggetti che devono funzionare anche nelle condizioni più avverse. Per fare un esempio, i notebook che aderiscono a tali criteri sono tenuti a sopportare l'immersione in acqua, cadute da un metro di altezza, polvere, sabbia e temperature estreme, sia sopra, sia sotto lo zero.

Il nuovo case di Coolermaster, l'Ammo 533, non aderisce a standard tanto selettivi, ma per quanto riguarda l'aspetto e la comodità di utilizzo non ha niente da invidiare agli oggetti progettati per l'esercito. Pur essendo un "normalissimo" case, è stato studiato per adattarsi alle esigenze dei guerrieri virtuali, quelli che si sfidano a colpi di Rail Gun e lanciagranate nelle arene della rete.
Se siete tra coloro che, a ogni occasione, spostano il PC a casa di qualche amico per le sfide in locale o se girate l'Italia e il mondo per dare sfoggio della vostra bravura durante i LAN Party, troverete molto comoda la grossa impugnatura sulla parte superiore del case, che consentirà di trasportare comodamente la macchina senza rischiare troppi scossoni e, soprattutto, senza inclinarla. Anche i tasti di accensione e reset sono stati concepiti così da risultare comodi, pur evitandone la pressione involontaria: sono situati sulla parte superiore e coperti da un piccolo tappo, quasi si trattasse del sistema di armamento di un missile. L'aspetto dell'Ammo 533, inoltre, trasmette una sensazione di estrema robustezza, nonostante il peso sia di soli 10 Kg.



"Non è il case che mettereste in salotto"

Non si tratta, però, di un semplice giocattolino da modder, bello da vedere ma poco funzionale. Basta aprirlo per rendersene conto. La sezione che contiene gli hard disk è girata di 90 gradi, praticamente con i connettori rivolti verso il lato che si apre: in questa maniera si migliora il flusso d'aria e, soprattutto, si rende più semplice e veloce l'installazione o la sostituzione dei dischi. Senza contare che i cablaggi saranno più ordinati, a vantaggio dell'aerazione interna. Non pensate che in queste condizioni i fili vengano tirati o schiacciati contro le paratie: il case è più largo di quelli standard, quindi ogni cosa troverà alloggio senza doverla incastrare con cura certosina.

La larghezza superiore alla media consente, inoltre, l'installazione di una ventola da ben 120 mm, adatta a raffreddare l'interno anche a bassi regimi di rotazione, riducendo il fastidioso ronzio. Una delle pareti laterali e il frontale sono attraversati da grate molto fini, che contribuiscono a smaltire il calore generato dalle componenti del PC. Infine, da segnalare la facoltà di intervenire su ogni modifica senza fare uso del cacciavite: che vogliate aggiungere un hard disk o sostituire una scheda video, basteranno le vostre dita.
L'Ammo 533 non è il case che mettereste in salotto (anche se in una cameretta si adatta bene), però ha dalla sua delle ottime doti e, soprattutto, si rivela un fido compagno per chi viaggia portando con sé il PC.



L'aspetto di questo case ricorda quello delle casse dell'esercito contenenti munizioni e armi.

Non è il case più bello in commercio, ma uno dei più comodi per interventi frequenti e, soprattutto, per trasportare il PC ai LAN Party. È utile anche per computer overcloccati, che richiedono un buon ricicio d'aria.

7½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

UN LUCCICANTE HARD DISK

Ha le forme dei tipici accendini Zippo, ma il Monstor drive di USModular è, in realtà, un microdrive alimentato tramite porta USB 2.0. L'involucro metallico protegge dagli urti il piccolo hard disk interno, disponibile nei tagli da 2, 4 e 6 GB e operante alla velocità di 4600 RPM. Il tempo medio di accesso ai dati della periferica è di 10 ms, che si riflettono in una velocità di lettura massima pari a 6,5 MB al secondo. Oltre a essere elegante, il Monstor è anche leggero: pesa solo 16 grammi.



UN NUOVO 3DMARK

Le critiche rivolte alla versione 2005 di 3D Mark non hanno influenzato i piani di Futuremark, che si appresta a lanciare una nuova versione del suo noto benchmark dedicato all'analisi delle prestazioni delle GPU. 3DMark 2006 sfrutterà i salti condizionali offerti dagli Shader di terza generazione, la precisione di calcolo FP16 e i sistemi di illuminazione HDR per spremere al massimo le schede basate su G70 e R520. I programmatori hanno implementato anche ombre dai contorni smussati, blending in tempo reale di nuvole e vapori e il Subsurface Scattering, già osservato nell'ultimo demo di ATI chiamato

SAPPHIRE PURE CROSSFIRE

- **Produttore:** Sapphire
- **Distributore:** Sapphire
- **Internet:** www.sapphire-tech.com
- **Prezzo:** € 219

QUALCHE mese fa, avevamo testato il primo esemplare di motherboard Crossfire. Nonostante le promesse di ATI, però, sugli scaffali abbiamo visto solo pochi modelli, quasi introvabili. Pare che la penuria sia finita, considerando che, finalmente, abbiamo tra le mani un esemplare definitivo prodotto da Sapphire.

Il design della scheda madre è molto simile a quello suggerito da ATI, così come la dotazione. Sono presenti due canali IDE e quattro SATA, oltre alla solita serie di porte USB 2.0 e FireWire. Il chip audio integrato è un Azalia, compatibile con le specifiche HD Audio. La Pure Crossfire ha due slot PCI-Express ad alta velocità: uno a 16x e uno a 8x, ideali per i sistemi Crossfire con due schede video ATI in parallelo. Lo spazio fra i due pettini è abbondante, tanto da consentire l'impiego di altrettante X850 XT, schede a doppio slot piuttosto voluminose. Purtroppo, una volta inserite due simili GPU, rimane un solo slot PCI libero, il che limiterà notevolmente l'espandibilità del PC.

Invece del piccolo ponticello tipico delle schede SLI, ATI ha optato per un connettore esterno per far comunicare tra loro le due schede, una soluzione poco elegante, ma quantomeno efficace. Secondo il produttore canadese, è la flessibilità il punto di forza dei sistemi Crossfire, giacché è possibile installare schede anche con chip e quantitativi di memoria differenti.

In realtà, tale affermazione non è propriamente corretta: prima di tutto, sarà necessario dotarsi di una scheda Master, che integri un chip con il compito di bilanciare il carico. In secondo luogo, non potrete combinare le schede come vorrete: avendo una GPU della serie X850, dovrete necessariamente acquistare una X850 Master (369 euro); nel caso di uno dei tanti modelli di X800, sarà la X800 Master quella su cui puntare.

Considerando che, grazie ai nuovi ForceWare, è consentito realizzare sistemi SLI anche con schede di diversi produttori (ma basate sullo stesso chip), non ci sembra che la soluzione di ATI spicchi particolarmente, soprattutto in virtù del fatto che anche le più veloci X850 XT sono molto più lente delle 7800 GTX. Dal punto di vista delle prestazioni, due X850 XT in modalità Crossfire sono più veloci di due 6800 Ultra in SLI, avvicinandosi alle prestazioni di una 7800 GTX. Si tratta, insomma, di una soluzione tecnologicamente interessante, ma giunta estremamente in ritardo sul mercato.

La scheda madre proposta da Sapphire è ottima, sia per le numerose possibilità di intervento nei parametri del BIOS, sia per la stabilità e il potenziale di overclock, ma sino a che non sarà consentito mettere due X1800 in parallelo, nessuno sarà interessato a tale soluzione. Insomma... un prodotto lanciato tardi, incapace di superare le prestazioni del diretto concorrente e di supportare le ultime tecnologie della stessa ATI, che a quanto pare non crede molto nei sistemi di calcolo parallelo; non nel campo consumer, quantomeno. Quando (e se) la Pure Crossfire supporterà gli ultimi chip di ATI, il giudizio sarà rivisto e potrebbe cambiare in maniera radicale.





■ Il colore bianco della scheda madre è molto originale e potrebbe piacere ai modder.

"La soluzione di ATI non spicca in maniera particolare!"

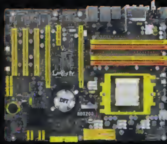
La tecnologia Crossfire è buona, ma supporta solo schede ormai vecchie e incapaci di competere con un buon sistema SLI. ATI è arrivata tardi sul fronte delle GPU multiple e ancora non è riuscita a colmare il gap che la separa dal suo avversario.

6

Toy Shop. Le prime immagini disponibili sembrano premiare gli sforzi dei programmatori scandinavi, mostrando dei paesaggi ai limiti del fotorealismo, densi di poligoni e fonti di luce in tempo reale. Il benchmark includerà anche dei test pensati per spremere a dovere le CPU dual core.

CROSSFIRE VIA SOFTWARE

Anche i Radeon X1600, così come gli X1300, non necessiteranno di un'apposita scheda master per funzionare in modalità dual GPU. ATI, infatti, ha deciso di assegnare ai futuri Catalyst 5.12 il compito di coordinare il lavoro di due RV530, senza utilizzare l'apposito chip Compositing Engine montato sulle attuali X850 Crossfire Edition. L'obiettivo del costruttore canadese è di sfruttare le caratteristiche dei prossimi processori dual core per abbassare il costo complessivo delle configurazioni Crossfire di fascia media. Intanto, le prime schede madri munite di chipset Radeon Xpress 200G compaiono nei listini dei negozi. Tra i modelli iniziali si distingue la DFI RDX200, una Crossfire che, per caratteristiche e funzionalità, ricorda la pluripremiata NForce 4 SLI inserita nel nostro Sistema ideale. Munita di due slot PCI-Express 16x (posti a distanza tale da non ostacolare l'installazione di due schede video con dissipatore a doppia altezza), la RDX200 ha un comparto audio HD montato su un modulo separato dal PCB principale, 8 porte SATA e uno slot PCI-E 4x.



PANASONIC VS3



- **Produttore:** Panasonic
- **Internet:** www.panasonic.it
- **Prezzo:** € 199

DI recente presentata al "3GSM World Congress" (forse l'evento fieristico più prestigioso del settore della telefonia mobile), la nuova serie VS (sigla per "Visual Slim", a sottolineare l'estrema sottigliezza di questi nuovi terminali dotati di fotocamera digitale) di Panasonic propone tre diversi modelli caratterizzati da un buon rapporto qualità-prezzo: VS3, VS7 e VS9.

Il VS3, in particolare, venduto a un prezzo di listino di 199 euro (è disponibile anche in versione brandizzata Vodafone), balza subito all'occhio per l'ampio e nitido display TFT (a matrice attiva) con una risoluzione di 320x240 pixel e una varietà di 16 milioni di colori. Date le dimensioni dello schermo, di ben 2,2 pollici, il VS3 si candida come ottima piattaforma videoludica, grazie anche alla tastiera e al robusto joystick centrale di navigazione.

Lo abbiamo testato con i giochi precaricati (tra cui spiccano le versioni mobile di *Puzzle Bobble* e di *Arkanoid*) e il risultato è stato pienamente soddisfacente. Le note dolenti, purtroppo, non mancano e il VS3, che potrebbe avere le carte per ambire a una valutazione più che eccelsa, cade sulla risibile memoria interna di appena 32 MB (complessiva, destinata a contenere i dati in rubrica, i messaggi, le suonerie, le immagini e i giochi), che, per giunta, non è espandibile, costringendo l'utente a una continua e irritante cancellazione di file per far posto a nuove midlet. Come se non bastasse, il VS3 non è Bluetooth compatibile (dispone solo di supporto IrDA, a infrarossi), anche se la connessione con un PC è garantita dalla porta USB.

In compenso, la struttura a conchiglia è molto robusta e il VS3 sopporta senza grossi problemi i maltrattamenti conseguenti a un intenso impiego ludico. Senza infamia e senza lode, insomma...

Il VS3 di Panasonic potrebbe essere una eccellente console portatile, se non avesse la memoria di un orologio da polso! 5½

- Display ampio e nitido
- Una tastiera ampia e comoda
- Memoria scarsa e non espandibile
- Né Symbian, né Bluetooth

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

FIFA 2006 MOBILE



Torna *FIFA*, giunto ormai alla quarta edizione "mobile". A curarne la conversione sono gli sviluppatori di I-Play (ex-Digital Bridges). Questi ultimi, sin dalla versione *2003*, si sono occupati di adattare un titolo che, realizzato per essere giocato su schermo o monitor, si trova invece confinato nello spazio di un minuscolo display per cellulare. Rispetto ai predecessori, *FIFA 2006 Mobile* propone non poche novità. La più evidente è la veste grafica isometrica. Particolarmente apprezzabile anche l'algoritmo d'Intelligenza Artificiale che controlla le squadre gestite dal computer, andando a colmare il gap della versione *2005*, che proponeva delle difese "stile colabrodo". Purtroppo, il database si riduce alla striminzita lista di 32 club nazionali e rispettivi giocatori, ma la giocabilità è comunque garantita.

- Produttore: I-play
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Motorola V500, V525, V550; Nokia Serie 60 e Serie 40; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010; Samsung Serie E
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.iplay.com

L'episodio *2006* della serie *FIFA*. Rinnovato nella forma e nei contenuti, con l'ottima I.A. e le nuove "sfide storiche". 7½

Provato

DOOM RPG



Da diversi mesi, girava su Internet la voce secondo cui una versione per telefonino di *Doom* fosse in via di sviluppo. Quasi tutti hanno pensato a una bufala: benché piuttosto primitivo, il motore grafico di *Doom* è ancora troppo oneroso per il modesto hardware grafico di un cellulare. Gli sviluppatori di Jamdat, però, hanno pensato al classico uovo di Colombo: hanno trasformato *Doom* in un gioco di strategia a turni. Definirlo un RPG (sigla inglese per Gioco di Ruolo), in effetti, è piuttosto inappropriato perché il titolo non ricalca le meccaniche classiche dei GdR. L'idea del sistema a turni, però, è efficace: il giocatore è in grado di muoversi di un quadrato alla volta e di effettuare una singola azione (sparare o curarsi, di solito), poi tocca ai nemici fare lo stesso, fino alla morte del primo o di tutti gli avversari. L'unico neo è che *Doom RPG* funziona solo sui cellulari "BREW" (Binary Runtime Environment for Wireless), poco diffusi in Italia.

- Produttore: Jamdat
- Prezzo: € 3
- Piattaforme: Cellulari "BREW Compatibili"
- Versione provata: LG VX8100
- Internet: www.jamdat.com

La grafica è quella del vecchio *Doom*, ma non è uno sparatutto, quanto piuttosto un gioco di strategia a turni basato sul titolo originale. 7½

Il reality più piccolo del mondo

Vero protagonista di un'autentica rivoluzione videoludica, *The Sims* ha influenzato la storia dei videogiochi. Sviluppato da Maxis e pubblicato da Electronic Arts all'inizio del 2000, *The Sims* permette di simulare la vita di un essere umano, alle prese con i problemi comuni di tutti i giorni: cercare un lavoro, fare la spesa, trovarsi un partner (o una partner), avere una vita sociale soddisfacente, eccetera. Dalla data di uscita del primo *The Sims* sono state pubblicate numerose espansioni (molti ricorderanno, per esempio, *Hot Date*, in cui si enfatizza l'aspetto romantico e relazionale) e un seguito ufficiale: *The Sims2*. In questo caso, Electronic Arts ha deciso di fare le cose in grande, realizzando simultaneamente otto versioni differenti del gioco, rispettivamente per PC, per PlayStation 2, per Nintendo GameCube, per Xbox, per PSP, per Nintendo DS, per Game Boy Advance e, infine, per cellulare. Le edizioni per cellulare, in realtà, saranno ben due, perché sarà possibile giocare a una versione "standard" (in solitario) di *The Sims 2 Mobile*, già disponibile quando leggerete queste righe, in cui l'obiettivo finale sarà di riuscire a invitare tutti gli amici virtuali conosciuti nell'universo del gioco nella propria "party room" (una stanza della propria abitazione esplicitamente destinata ad accogliere dei festini privati). Più interessante ancora sarà la versione "connected" di *The Sims 2 Mobile* (messa in distribuzione solo verso la fine di gennaio) in cui sarà consentito sfruttare il collegamento via GSM del telefonino con un server remoto di Electronic Arts. Su questo server, tra le altre cose, sarà possibile scaricare sul proprio telefono dei Sims realizzati con il proprio PC e "uploadati" via internet allo stesso sitoi



Il Sistema GIUSTO

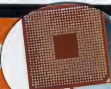


I nostri sistemi approfittano di un calo di prezzo dei processori AMD per guadagnare qualche MHz aggiuntivo. I monitor LCD da 4 ms, intanto, sembrano sostituire rapidamente tutti i modelli da 8 ms, considerati all'avanguardia solo qualche mese orsono.

POTENZA DI CALCOLO

Collisioni a livello poligonale e sofisticati algoritmi di predizione, volti a compensare le lentezze e le perdite di pacchetti insite nella Grande Rete, fanno sì che le CPU odierne vengano spremute al massimo durante le partite multiplayer di Quake 4. A poco serve abbassare la qualità del rendering e la risoluzione: le arene affollate da 10-16 giocatori possono essere apprezzate appieno solo dai proprietari dei più veloci processori AMD. I Pentium4 al di sotto dei 3 GHz sembrano, infatti, soccombere in questa circostanza, offrendo una esperienza di gioco più misera di quella ottenibile con i Sempron per socket 754. Fanno eccezione alla regola i Pentium4 muniti di bus a 1066 MHz e i costosi modelli Extreme Edition, che paiono finalmente avere trovato un'applicazione in grado di sfruttare appieno i veloci Front Side Bus e le cache più capienti. Chi sta assemblando un nuovo PC prenda spunto dai nostri sistemi e investa parte dei sudati risparmi in qualche MHz aggiuntivo. Il prossimo *Enemy Territory* dovrebbe avere anche più di 16 giocatori...

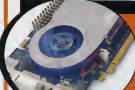
▼ PROCESSORE



- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-57 € 1.080**
  Socket 939 – 2,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3800+ € 320**
  Socket 939 – 2,4 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 3200+ € 175**
  Socket 939 – 2,0 GHz – 128 KB Cache L2 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

La velocità dei processori AMD nell'esecuzione dei calcoli in virgola mobile fa sì che tutti i sistemi si basino sull'architettura degli Athlon 64. Mentre l'FX-57, grazie ai suoi 2,8 GHz, punta a infrangere ogni record nei benchmark, i modelli 3800+ e 3200+ si "limitano" a eseguire senza affanni anche i giochi più esigenti.

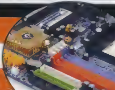
▼ SCHEDA VIDEO



- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 7800 GTX in SLI € 1.070**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1,2 GHz – 256 bit – 24 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: Radeon X800 XL € 300**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHz – 256 bit – 16 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0
- **SISTEMA BASE: Radeon X800 GT 256 MB € 205**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHz – 475 MHz Core – 256 Bit – 8 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

Due 7800 GTX operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. I Radeon X800 XL e GT con 256 MB, sebbene siano privi di Shader di terza generazione, consentono anche alle configurazioni meno costose di eseguire, senza rallentamenti e con un ottimo livello di dettaglio, tutti gli ultimi sparatutto.

▼ SCHEDA MADRE



- **SISTEMA IDEALE: Asus A8N32-SLI Deluxe € 239**
  nForce 4 SLI– Socket 939 – 4 DDR 1 400 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Abit AN8 Fatal1ty € 170**
  nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Asus A8N-E € 115**
  nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 1 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

L'annunciato, ma ancora irreperibile, Radeon Xpress fa sì che il chipset nForce 4 trovi posto in tutte le configurazioni. Se i sistemi più economici si affidano alla versione Ultra, quello ideale non può che poggiare le fondamenta su una motherboard con supporto SLI. Ovviamente, sfruttando il nuovo chipset con due slot SLI 16x.

▼ MEMORIA RAM



- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 560**
  4 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB Kingston HyperX PC4000 € 200**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – 2,6 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 1 GB Geil Value PC3200 € 150**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-3-3-6 a 400 MHz – 2,6 V – Dissipatore metallico

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, adatte ad assecondare i moltiplicatori degli ultimi Athlon, così come a spingersi verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si affida a un kit dual channel economico, ma munito di buoni valori di latenza.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 505 Watt RMS - Presa cuffie - Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 - 80 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Line In ausiliario - Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 85
Kit analogico 5.1 - 72 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Telecomando a filo - Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: Samsung SM-960BF € 440
19 Pollici - formato 4:3 - Risoluzione massima 1280x1024 - DVI e VGA - 4 ms

■ SISTEMA MEDIO: BenQ FP71V+ € 340
17 pollici - Formato 4:3 - Risoluzione massima 1280x1024 - DVI e VGA - 5 ms

■ SISTEMA BASE: ASUS PM17TS € 279
17 Pollici - Formato 4:3 - Risoluzione massima 1280x1024 - DVI e VGA - 8 ms

Tutti i monitor scelti sfruttano l'ultima generazione di pannelli a cristalli liquidi, offendo un tempo di reazione inferiore ai 10 ms. Il Samsung abbinato al Sistema ideale unisce eccellenti prestazioni a un prezzo del tutto accettabile. Il BenQ da 17 pollici offre una precisione cromatica lievemente superiore al modello Asus.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Esterno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Interno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Toshiba 16x € 24 e mast. Plextor PX-716SA € 140
Serial ATA - Dual Layer - 8 MB Buffer DVD+R 16x - DVD+R DL 6x

■ SISTEMA MEDIO: DVD R/RW Philips 16LSK € 85
Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16x - DVD+R DL 2,4 - LightScribe

■ SISTEMA BASE: DVD R/RW NEC 3540 € 52
Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16x - DVD+R DL 8x

Tutti i sistemi adottano dei masterizzatori DVD compatibili con i DVD Dual Layer da 8 GB. Il modello di Philips è munito di tecnologia LightScribe, mentre il campione di Plextor rimane l'unico a utilizzare l'interfaccia SATA e ad avere 8 MB di buffer.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 3 Western Digital Raptor 74 GB in Raid 0+1 € 580
148 GB - Serial ATA 150 - 10.000 RPM - 8 MB Buffer - Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor DiamondMax 10 300 GB € 150
300 GB - Serial ATA 150 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung SpinPoint 200 GB € 110
200 GB - Serial ATA 150 - 7.200 RPM - 8 MB Buffer - Tempo di accesso medio 9 ms

Il Sistema ideale si affida a una configurazione RAID 0+1 per coniugare ottimi tempi di lettura e salvaguardia dei dati. I sistemi più economici puntano a offrire molti GB di spazio alle installazioni dei giochi, senza dimenticare la comodità dell'interfaccia SATA. Il modello di Maxtor è completo di NCQ.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

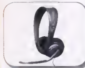
SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4797,99 (limite 5.500)	€ 1.924,99 (limite 2.200)	€ 1.171 (limite 1.200)

VOCI IN RETE

Il dialogo online tra i giocatori accompagna le partite di alto livello degli sparatutto tattici. Per evitare che i vostri comandi arrivino distorti e incomprensibili ai compagni di squadra, è opportuno scegliere dei set completi di cuffie e microfono di buona qualità. Ecco tre modelli adatti a tutte le tasche.

Sennheiser PC160SK
€ 109

Ottima risposta in frequenza, auricolari ricoperti di morbida e resistente spugna e regolazione del volume su filo. Le PC160 adattano la qualità audio delle cuffie Hi-Fi alle esigenze di gioco del noto clan SK.



Logitech Internet Chat
€ 49

Un headset filiforme e leggero, posizionabile dietro la nuca e completo di microfono flessibile. Simile ai modelli impiegati da chi ascolta musica facendo sport, è perfetto per le sessioni di gioco più lunghe.



Trust HS-3200 Bass
€ 24

Amplificazione dei bassi tramite porta USB e microfono con cancellazione del rumore. Questo prodotto di Trust verrà apprezzato da chi intende chattare e, contemporaneamente, godersi appieno il boato delle armi da fuoco.





I problemi hardware giocosi vengono affrontati e risolti dall'infaticabile Quedex. Per sottoporgli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

ASSETTO DA DUELLO

L'ottimizzazione di *Quake 4* non poteva che assorbire buona parte della consueta posta tecnica mensile. D'altronde, anche nel 1999, quando uscì il terzo episodio della serie, le riviste e i siti si riempirono di comandi pensati per migliorare le prestazioni OpenGL delle allora velocissime TNT 2. Mi raccomando, venite a verificare la qualità della vostra configurazione su uno dei tanti server pubblici; il sottoscritto, così come Kevorkian, sarà probabilmente già lì ad aspettarvi.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

SHADER SUCCOSI

Sul mio sistema, i testi di *Juiced* risultano privi di alcune lettere e visualizzati in una confusionaria varietà di colori. Anche sulle vetture sembrano mancare delle texture, soprattutto in prossimità della marmitta. Ho provato ad abbassare il livello di dettaglio, ma appena attivo la profondità di colore a 16 bit il gioco si pianta riportandomi al desktop.

Fulvio



Il report DXDiag da te allegato indica la presenza di una GeForce4 MX 440, una delle poche schede specificatamente incompatibili con il titolo di THQ. Se non vuoi sostituire la VGA con un modello più recente e veloce (il tuo Pentium4 a 2,6 GHz trarrebbe comunque grande giovamento dalla presenza di una economica GeForce 6600), puoi provare a emulare gli shader (in versione 8.1) utilizzando la versione 2.36 di 3D Analyze e spuntando le voci **Emulate Pixel Shader Caps** e **Emulate other DX8.1 Caps**. Le vetture non verranno magicamente ricoperte di superfici dinamicamente illuminate, ma dovrebbero perlomeno apparire completamente texturizzate. L'ultima versione di 3D Analyze, pubblicata molti mesi orsono, può essere scaricata dal sito **www.tommti-systems.de** o trovata nella sezione Utility del DVD allegato all'omonima edizione di GMC.



Juiced può essere eseguito sulle schede prive di shader, ma con mediocri risultati visivi.

SATA ELUSIVE

Ho acquistato due hard disk SATA da 160 GB per creare una configurazione RAID 0 sul mio PC. Ho seguito alla lettera le istruzioni della scheda madre, una Asus A8V Deluxe, creando un array RAID 0 da 320 GB nel menu Fastbuilt. Quando mi accingo a installare Windows XP, però, il sistema non vede alcuna unità utilizzabile. Un terzo disco parallelo, invece, viene riconosciuto senza problemi. Non c'è modo di installare XP sui dischi SATA, anche non uniti in RAID?

Marco



Windows XP non include driver utili al riconoscimento dei controller SATA. Per utilizzare l'array da te creato, dovrai scaricare i driver del Southbridge Via 8237 dal **sito www.viarena.com** (o quelli relativi al controller Promise PDC20378 dal sito Asus, **www.asus.it**), decomprimerli e copiare i file contenuti nella cartella **drvdsk** su un floppy. Durante l'installazione, il sistema operativo ti chiederà di premere F6 e di inserire il floppy contenente i driver "compatibili con schede SCSI o RAID addizionali". A operazione terminata, i dischi SATA verranno riconosciuti e potranno essere formattati. I minidriver OEM, riconoscibili perché sempre accompagnati da un file di testo chiamato **txtsetup.oem**, sono spesso inclusi nel corredo della motherboard.



I controller SATA possono essere utilizzati durante l'installazione di Windows XP solo dopo aver recuperato i driver corretti.

PRESTAZIONI DA PAURA

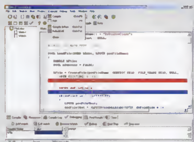
Nonostante il mio PC sia composto da un Athlon 64 4000+, un Radeon X850 XT e 2 GB di RAM, *F.E.A.R.* non vuole saperne di muoversi fluidamente al massimo del dettaglio. Se scelgo le impostazioni medie, tutto gira splendidamente, ma basta passare alla risoluzione di 1024x768 e attivare il filtro Anisotropico 4x per notare dei fastidiosi rallentamenti.

Mario

I dialoghi di *F.E.A.R.* mi giungono spezzettati, risultando incomprensibili.

Creatività al potere

Quake 4 non è l'unico capitolo della saga ad attrarre su di sé le attenzioni dei videogiocatori. Da quando id software ha diffuso il codice sorgente di *Quake 3 Arena*, molti lettori si sono cimentati nella creazione di piccoli Mod sperimentali, volti a comprendere il funzionamento interno dei motori 3D. Chi è completamente digiuno di programmazione non deve essere intimorito: siti come code3arena (www.planetquake.com/code3arena) sono infarciti di tutorial pensati per chi vuole limitarsi, inizialmente, a modificare velocità, aspetto e comportamento di razzi, proiettili e personaggi. La creazione di un Mod richiede una buona connessione a Internet: la Grande Rete offre ambienti di sviluppo gratuiti e potenti, come Dev-C++ 5 (www.bloodshed.net/devcpp.html), nonché programmi di modellazione in grado di soddisfare, senza spesa alcuna, anche il più esigente animatore hollywoodiano. Chi è privo dell'hardware necessario per eseguire fluidamente gli ultimi shader non si disperi, quindi. Il divertimento più duraturo e affascinante, capace di generare forti amicizie tra i giocatori curiosi e intraprendenti, potrebbe nascondersi tra le linee di codice di un titolo uscito nel 1999.





Ho installato le ultime patch e aggiornato i driver della mia scheda SoundMAX.

Toji

La patch 1.2 (presente anche sul supporto ottico allegato all'edizione DVD di GMC) migliora sensibilmente la compatibilità tra il capolavoro di Monolith e le VGA di casa ATI, eliminando quel fastidioso rallentamento osservabile anche alle più basse risoluzioni. I proprietari di Radeon 9600 godranno, comunque, di una maggiore fluidità impostando shader e texture di qualità media e disabilitando le luci volumetriche. L'ultima generazione di sparatutto in soggettiva pare aver provocato più di un grattacapo a molti lettori, che lamentano mediocri prestazioni e lunghi tempi di attesa durante il caricamento dei livelli. È bene ricordare a tutti che i motori di *Quake 4*, *F.E.A.R.* e *Call of Duty 2* trarranno enorme vantaggio da una semplice deframmentazione del disco e dalla disattivazione di tutti i programmi inutilmente attivi in background. Il caricamento di svariate centinaia di MB, disperse sulla superficie di un densissimo piatto magnetico è, in fondo, un'operazione in grado di impegnare notevolmente la più veloce delle CPU. Monolith, a chi è incappato nel problema di Toji, consiglia di disattivare il mixing hardware dall'utility di configurazione e di lanciare l'eseguibile **WMFADist.exe** presente nel disco di installazione.



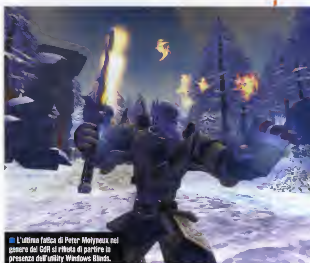
F.E.A.R., come tutti i più esigenti sparatutto, trae vantaggio da patch, driver aggiornati e dischi ben deframmentati.

PROBLEMI FAVOLOSI

Ogni volta che tento di avviare *Fable: The Lost Chapters*, mi ritrovo davanti a uno schermo nero e, dopo qualche secondo, al desktop di Windows. Ho aggiornato tutti i driver del mio sistema, composto da un Prescott a 3 GHz, un Radeon X800 XT, una Audigy 2 NX e Windows Media Center.

Simone

Solitamente, il problema è provocato dai driver 1.84.55 delle schede Audigy, che andrebbero disinstallati, in favore del pacchetto beta con supporto a OpenAL, da tutti gli utenti desiderosi di cimentarsi nel GdR di Lionhead. La tua Audigy NX, essendo collegata al sistema tramite USB, adotta però driver differenti dalle Audigy interne per slot PCI, quindi il disguido è da ricercarsi altrove. Un'altra incompatibilità appurata è quella con Windows Blinds, una utility capace di cambiare radicalmente l'aspetto del desktop. Se hai dei temi attivati o delle icone personalizzate, prova a ripristinare temporaneamente la normale estetica del sistema: la tua avventura nelle terre di Albion potrebbe trovare meno ostacoli sul suo percorso.



L'ultima fatica di Peter Molyneux nel genere dei GdR si rifiuta di partire in presenza dell'utility Windows Blinds.

DRIVER OBSOLETI

Mentre gioco a *GTA San Adnreas* e a *Xpand Rally*, le partite sono continuamente interrotte dall'errore: **BAD_POOL_HEADER**.

MTX90

Errore banalmente provocato dall'utilizzo di driver non compatibili con il Service Pack 2. Nel tuo caso, i responsabili sono i vecchi Detonator 66.97. Eliminali e installa al loro posto i ForceWare 81.85, che trovi nel DVD di GMC.

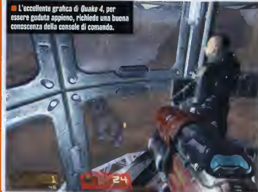
CALI DI TENSIONE

Caro Quedex,
il mio PC non si limita a mostrare un errore: mentre



Solo per esperti I segreti della tecnologia strogg

Le illuminazioni dinamiche e gli evoluti effetti di shading offerti dall'ultimo motore di id Software potrebbero far insorgere in qualcuno il sospetto che, all'interno della software house texana, vi sia effettivamente un rappresentante della ipertecnologica razza Strogg. A ricordarci che tali delizie visive vengono raggiunte sfruttando profondamente le unità di elaborazione delle schede DX9, è il basso numero di fotogrammi al secondo generato da *Quake 4* sulle configurazioni più comuni.
I virtuosi della Rail Gun infastiditi dalla poca fluidità devono, per prima cosa, sincerarsi di non aver forzato alcun tipo di filtro all'interno dei driver ForceWare e Catalyst. *Quake 4*, così come *Doom 3*, permette infatti di impostare la precisione dell'Antialiasing dai propri menu e applica automaticamente il filtro Anisotropico a tutte le texture visibili quando si attiva la modalità di rendering ad Alta Qualità.


L'eccellente grafica di *Quake 4*, per essere goduta appieno, richiede una buona conoscenza della console di comando.

Quest'ultima andrebbe in teoria utilizzata solo dai possessori di schede video con 256 MB di RAM, ma, modificando alcune variabili del motore, è adattabile alle caratteristiche delle 6600 GT e delle X700 Pro con 128 MB. Chi è munito di almeno 1 GB di RAM, inserendo i comandi **image_usecache 1, image_cachemegs 256, image_cachemink 3072** e **image_preload 1** sfrutterà la memoria di sistema come cache delle texture compresse, eliminando i brevi stalli del framerate osservabili all'interno dei livelli. La precisione del filtro anisotropico può essere configurata tramite il comando **image_anisotropy** (abbinabile a un valore variabile da 1 a 8) e adattata alle capacità delle schede video dotate di bus a 128 bit. I comandi **r_skipmegatexture 1, r_useturboshadow 1** e **r_useoptimizedshadows 1** elevano lievemente la fluidità del gioco, diminuendo in modo impercettibile la qualità delle ombre e di alcune texture, mentre l'istruzione **image_usenormalcompression 2** va in direzione opposta, migliorando l'aspetto dei flussi di vapore e delle esplosioni a discapito del framerate. Chi gioca online sarà certamente propenso a sacrificare bump e normal mapping, ombre e alta risoluzione in favore della massima fluidità: i comandi **g_brasstime 0, g_perftest_ainoragdoll 1, g_doublevision 0**, eliminando le animazioni ragdoll dei nemici uccisi e gli effetti delle esplosioni a noi più vicine, elevano ulteriormente il framerate nelle arene più affollate.
Tutti i comandi qui esposti sono attivabili dalla console (accessibile premendo contemporaneamente i tasti **CTRL+ALT+**) o vanno inseriti in un apposito file di configurazione


Nei Catalyst 5.11, ATI ha esteso le ottimizzazioni AI all'ultimo titolo di Raven/id.

chiamato **autoexec.cfg** e posto all'interno della cartella **baseq4**. Utilizzando il secondo metodo, potrete sperimentare tutte le variabili desiderate, avendo la certezza di tornare alle impostazioni originali semplicemente eliminando un comando o l'intero file di testo. Dopo aver raggiunto il giusto bilanciamento tra fluidità e qualità delle immagini, è consentito salvare due configurazioni diverse, dedicate alle modalità single e multiplayer, tramite il comando **writeconfig *nomeconfigurozione***, e caricarle rapidamente scrivendo **exec *nomeconfigurozione*** (in entrambi i casi, ***nomeconfigurozione*** sarà il nome che intenderete attribuire al vostro profilo). La modifica delle impostazioni video può essere applicata anche senza riavviare il gioco, utilizzando il comando **vid_restart**.
Nel DVD allegato a questo numero abbiamo inserito due demo chiamati **GMC_Low.cfg** e **GMC_High.cfg** che, una volta inseriti nella cartella **q4base/demos** (se non esiste, andrà creata) ed eseguiti tramite il comando **timedemo *nomedemo***, spremeranno alternativamente i PC di fascia media e quelli più potenti, permettendovi di sondare l'efficacia dei comandi qui consigliati.

sto giocando, fa apparire la temuta schermata blu, accompagnata da un fortissimo rumore proveniente dalle casse. La schermata riporta il messaggio:

MACHINE_CHECK_EXCEPTION

Ho un Athlon FX-55, una scheda madre Asus A8N-SLI, due GeForce 6800GT, 1 GB di RAM Kingston, 2 hard disk Raptor e una Audigy 2 ZS.

Caro anonimo, se nelle specifiche della tua potentissima configurazione non fosse elencato anche un alimentatore Enermax da 600 Watt, imputerei l'errore da te riscontrato a una carenza di alimentazione. Il segnale **MACHINE_CHECK_EXCEPTION** è, infatti, normalmente provocato da un alimentatore sottodimensionato rispetto alle esigenze di sistema. L'ipotesi non è comunque da scartare... per sicurezza, prova ad avviare il sistema utilizzando un solo disco e una sola VGA. Anche un eccessivo overclock o una temperatura troppo elevata della CPU possono generare la schermata blu che tanto ti angustia: effettua delle sessioni di gioco tenendo il case aperto e installa un paio di ventole estrattive da 12 cm. Non sfruttare appieno un tale PC sarebbe quantomeno sacrilego. GIOCHI COMPUTER


I PC muniti di SLI o Crossfire necessitano di alimentatori particolarmente potenti, da almeno 550 Watt.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER – le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 30, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 30, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico.

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10.

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a una squadra d'eccezione che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita.

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD - nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato.
Gioco preferito: *The Movies*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Aiutare il suo boss preferito (uno dei due, perlomeno) a creare il sito dei suoi sogni. Niente PDF, però!
Gioco preferito: *Psychonauts*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Chiedere giorni extra per recensire titoli di strategia, e poi giocare a *System Shock 2* di nascosto. Marrano!
Gioco preferito: *Black & White 2*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Partire improvvisamente per i paesi dell'Est europeo, per scoprire i segreti dei futuri FPS.
Gioco preferito: *PES 5 con la telecamera*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare la cultura Pop americana all'interno della redazione di GMC, con tanto di torta di mele e Hulk Hogan
Gioco preferito: *Football Manager 2006*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Stupire il suo pubblico con interventi spettacolari sui migliori GdR ispirati a "Guerre Stellari"
Gioco preferito: *Star Wars KOTOR II*

SILVIA MUNGO
Specializzata in: Sparire veramente nel nulla, per meditare sull'arrivo imminente di *Oblivion*.
Gioco preferito: *Thief III*

Tempo di regali

Un'ottima occasione per rifornire la vostra ludoteca privata

COME già accaduto negli scorsi numeri di GMC, anche quello di Natale è ricco di recensioni. Nelle prossime pagine, troverete ben 21 titoli: un vero record!

Apre le danze il velocissimo *Need for Speed Most Wanted*, che segna il ritorno delle "pantere" della polizia nella saga di Electronic Arts. Alberto "Pape" Falchi ha messo sotto torchio i bolidi e i circuiti di questo nuovo capitolo e basterà girare pagina per scoprire se è valsa la pena di attendere un lungo anno dallo sfrecciante *NfS Underground 2*.

Negli spazi siderali, come sottolineava un classico della fantascienza, nessuno può sentirvi urlare. In effetti, le meraviglie grafiche di *X3: Reunion* vi lasceranno a bocca aperta, sebbene la ciambella non sia riuscita alla perfezione. In questo caso, la parola passa all'eclettico Vincenzo Beretta, per una approfondita recensione a pagina 84.

I gringo che preferiscono gli spaghetti-western alle esplorazioni spaziali esulteranno per Gun, un raro esempio di gioco d'azione ambientato nella frontiera americana, con cavalli d'acciaio, indiani buoni e cattivi, rinnegati e molta, moltissima dinamite!

Due titoli per i fan della strategia in tempo reale, entrambi ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale: *Blitzkrieg 2* e *Codename: Panzers – Phase Two*, che lottano fino all'ultimo tank per conquistare l'attenzione degli appassionati; il gradito ritorno delle arene multiplayer di "Guerre Stellari", con *Star Wars Battlefront II*, in cui Ribelli e Imperiali, Jedi e Sith si massacreranno sulla terraferma così come nello spazio profondo; il nuovo *City of Villains*, primo MMORPG tutto dedicato ai super-cattivi, per chi freme all'idea di far vedere i sorci verdi ai supereroi buoni. Insomma, un altro mese traboccante di giochi per tutti i gusti. E non abbiate timori: siamo sicuri che, se nei primi undici mesi dell'anno vi siete contenuti, Babbo Natale sarà prontissimo a portarvi i titoli che vi siete lasciati scappare e che non vedete l'ora di gustare!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it



LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET


pag. 78


pag. 88


pag. 90



pag. 92



pag. 110



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Millantare misteriosi guasti al computer per giustificare ritardi inauditi e poco graditi.
Gioco preferito: *Civilization IV*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Istruire i colleghi nella "nobile arte del Wrestling, indulgendo nell'illustrazione della Tombstone Piledriver.
Gioco preferito: *Juiced*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo i giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto. Bravo!
Gioco preferito: *Total Overdose*



MONICA SOTGIU
Specializzata in: Educare collaboratori nella disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato.
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: prendere in giro chi gli procura il MMORPG perfetto parlando dei recenti accadimenti redazionali.
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello. Ma è il lavoro!
Gioco preferito: *Serious Sam II*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare i testi delle recensioni scritti in un dialetto del Kurdistan (versione arcaica) proprio quando siamo di corsa.
Gioco preferito: *Fahrenheit*


La pioggia è presente quasi sempre e le gocce sul vetro sono realizzate veramente bene. Peccato per l'asfalto, meno "brillante" rispetto ai vari *Underground*.


I momenti più spettacolari, come i salti, verranno esaltati da replay istantanei.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Le corse clandestine tornano alla luce del sole, ma questa volta la polizia vuole dire la sua!

IN ITALIANO

Come da tradizione Electronic Arts, *Need for Speed Most Wanted* è stato tradotto in ogni sua parte, dal manuale alle voci dei personaggi, senza escludere i testi a video.

SONO trascorsi ormai undici anni dal lancio del capostipite della serie *Need for Speed*, che vide la luce nel 1994. In questo lasso di tempo, Electronic Arts è riuscita a inondare il mercato con una decina di versioni del gioco, migliorandone l'aspetto tecnico grazie alla comparsa di GPU sempre più potenti e delle nuove generazioni di console, ma, soprattutto, modificandone lo schema in relazione ai rinnovati gusti degli utenti.

Se, inizialmente, il fulcro di *NfS* consisteva nella possibilità di guidare le cosiddette Dream Car, con il succedersi delle incarnazioni i programmatori hanno cercato di introdurre piccole novità tese a caratterizzare il titolo. Non solo auto da sogno, ma anche situazioni da brivido, come inseguimenti con la polizia o, più recentemente, le tanto amate corse clandestine. Queste ultime sono al centro della serie *Need for Speed* dall'uscita di *NfS: Underground*, datato 2003.

L'attuale *NfS Most Wanted* non rinuncia alle atmosfere da pirati della strada, ancora care ai giocatori, ma cerca di differenziarsi prendendo in prestito il tema portante di un vecchio episodio: gli inseguimenti con le forze dell'ordine, cardine di *NfS III: Hot Pursuit* (uscito nel 1998 e il primo della serie a sfruttare l'accelerazione 3D tramite le librerie Glide o Direct3D). Del resto, era quasi incredibile che nei giochi della serie *Underground* fosse possibile macinare chilometri su chilometri a velocità improponibili, senza mai venire interrotti dalla polizia.

Il nuovo *Most Wanted* promette non solo di dar vita a gare contro vari figli di papà che, appena maggiorenni, sono dotati di macchina iper-sportiva tutta truccata, ma anche di inscenare fughe spericolate dalle volanti della "pula". Oltre, ovviamente, a fare tutto quanto già visto nei precedenti capitoli: elaborare il motore della vettura, aggiungere alettoni e minigonne alla carrozzeria, nonché sfidare i bulletti locali puntando denaro e automobile su chi vincerà la competizione.

Più che a stravolgimenti dello schema di gioco, insomma, ci troviamo di fronte tante piccole modifiche che ne interessano ogni aspetto. Si inizia dalla grafica, che in questa incarnazione

> "La grafica assume tonalità molto autunnali"

assume tonalità giallastre molto autunnali, rinunciando in parte al look "splendente" dei precedenti *Underground*, caratterizzati principalmente da corse notturne sull'asfalto bagnato e in grado di riflettere in maniera esagerata la luce, esattamente come le scocche e le cromature delle vetture. In *Most Wanted* l'aspetto è diventato più soft e credibile, grazie anche a una sorta di effetto HDR, che esalta le zone di chiaroscuro risultando d'impatto soprattutto all'uscita dalle gallerie o quando si corre con il sole in fronte. Niente a che vedere con algoritmi di illuminazione avanzati, come nel caso di *Splinter Cell: Chaos Theory* o *Half Life 2: Lost Coast*, ma l'effetto si fa apprezzare. Alcuni, però, potrebbero trovare la tonalità generale spenta e poco galvanizzante. In effetti, i colori "autunnali" uniti a un uso del motion blur (l'effetto di sfocatura) fin eccessivo non si adattano particolarmente a un gioco di guida "giovane" quale dovrebbe essere l'ultimo *Need for Speed*. Tutto sembra essere avvolto in un'atmosfera quasi onirica, più vicina a quella che ci si aspetterebbe da un GdR come *Fable*, piuttosto che da un titolo di guida. In ogni caso, è una questione di

FAI BRECCIA NEL MURO DEL SUONO

Durante gli inseguimenti con i poliziotti vi capiterà spesso di incrociare dei posti di blocco. In queste situazioni, le alternative non saranno molte, come insegna il cinema: o si tornerà indietro, o, in maniera ben più spettacolare, si tenterà di forzarli. Sotto questo punto di vista, *NfS MW* offre un'opzione galvanizzante. Basterà premere un pulsante per attivare lo Speedbreaker, che, oltre a rallentare il tempo (un'opzione ormai onnipresente, qualunque sia il genere di gioco), renderà la vettura molto più pesante, tanto da sfondare senza apparente problema qualsiasi ostacolo. Tale bonus (ovviamente utilizzabile solo per un limitato periodo di tempo) tornerà utile anche in altre situazioni, come quando ci si troverà di fronte un camion durante un sorpasso azzardato. Basterà avere dei riflessi pronti per minimizzare il rallentamento dovuto all'impatto.





Ogni volta che supererete una prova verrete immortalati, anche dalla polizia. In questo gioco, è solo un bene farsi beccare dal multavelox.





COSA STAVI GUARDANDO?

In *NfS Most Wanted* non mancano le star al femminile. Se, nel precedente episodio, si era optato per una splendida modella, Brooke Burke, ora la scelta è ricaduta su un'attrice americana. Nata nel 1978, Josie Maran ha già avuto delle parti in film di grande successo, come "The Aviator" e "Van Helsing". Il ruolo da prima donna, però, lo svolge in un videogioco, per la gioia degli appassionati delle quattro ruote simulate.



Le auto si graffiano e i vetri esplodono con una certa facilità, ma dimenticatevi di distruggere completamente il mezzo. A meno che non si tratti delle vetture della polizia...



Le auto della polizia sono le uniche a distruggersi del tutto. Ma sono anche le meno curate sotto il profilo grafico.



gusti, esattamente come per i filmati di intermezzo, anch'essi basati su queste tonalità poco accese, ma ottimamente realizzati sotto il profilo dell'animazione dei personaggi e della regia. Ciò che oggettivamente non piace, invece, sono i modelli di alcune vetture, come quelle della polizia, composti da pochi poligoni e non all'altezza di quelli dell'auto comandata dal giocatore, fortunatamente molto più curata.

Lo schema di gioco, dal canto suo, è stato migliorato e ampliato, cercando di sintetizzare in *Most Wanted* quanto visto fino a ora nella serie *Need for Speed* e non solo. Come nei recenti hit di Electronic Arts, il menu è integrato nel gioco vero e proprio: scorrazzate liberamente per la città sino a incontrarvi dove si tengono i raduni dei "pirati" della strada così da partecipare a una gara, oppure andate nelle zone più pattugliate dai poliziotti per ingaggiare qualche sfida con loro. Leggete gli SMS degli altri piloti e puntate il GPS nel luogo indicatovi, per sfidare i più ricercati dalla legge.

Se intendete salvare, cambiare vettura o comprare qualche nuovo pezzo per il motore, basterà che vi rechiate nel luogo adatto. Un approccio iniziato con *NfS: Underground 2* e ora ulteriormente migliorato: se attraversare l'intera città solamente per salvare la partita vi sembra noioso, non dovete far altro che premere ESC, farvi trasportare nella vostra "casa" e da lì accedere a ogni tipo di sfida semplicemente con un clic, senza sobbarcarvi tutto il viaggio.

Tale sistema consente di adattare il gioco sia a chi cerca una partita veloce, sia a chi vuole sviscerare ogni segreto dei percorsi, guidando liberamente per imparare ogni via di fuga e scorciatoia disponibile. Soprattutto, evita di perdere tempo nella ricerca di volanti della

REQUISITI DI SISTEMA

Need for Speed Most Wanted non è particolarmente pesante e riesce ad adattarsi automaticamente ai computer su cui viene installato. Sperimentando con i parametri riuscirete ad adeguarlo alle vostre esigenze, ma anche senza ritocchi l'autoconfigurazione funzionerà in maniera efficiente, prediligendo la fluidità e la velocità rispetto al dettaglio grafico.

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

		800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Bassa	Risoluzione	Accettabile	Accettabile	Accettabile	Sconsigliato
PC Fascia Bassa	AntiAliasing	Sconsigliato	Sconsigliato	Sconsigliato	Sconsigliato
PC Fascia Media	Risoluzione	Ottimale	Ottimale	Accettabile	Sconsigliato
PC Fascia Media	AntiAliasing	Sconsigliato	Sconsigliato	Sconsigliato	Sconsigliato
PC Fascia Alta	Risoluzione	Ottimale	Ottimale	Ottimale	Accettabile
PC Fascia Alta	AntiAliasing	Ottimale	Ottimale	Accettabile	Sconsigliato

PC Fascia Bassa: A 640x480 il gioco è fluido anche con gli effetti impostati al massimo (per lo meno quelli supportati dalla GeForce4). Salendo a 800x600 è necessario abbassare il dettaglio e a 1024x768 bisogna mettere tutto al minimo.

PC Fascia Media: La Radeon 9600 PRO si comporta ancora bene, e pur non risultando un fulmine, consente di giocare dignitosamente a 1024x768, abbassando solo qualche piccolo dettaglio non troppo significativo. L'AntiAliasing è, ovviamente, escluso.

PC Fascia Alta: Le X800 XT non hanno problemi, nemmeno quando si sfrutta l'AntiAliasing. Tutti i dettagli attivati e risoluzioni altissime non impediscono a *Need for Speed Most Wanted* di decollare sul nostro miglior PC.


Alcuni effetti di illuminazione sono notevoli, ma si scontrano con la povertà di molte texture. Notate, per esempio, l'asfalto incredibilmente "slavato".



MAI PIÙ PRECISI

Se c'è un punto su cui tutti si troveranno d'accordo è la qualità del sistema di controllo dell'ultima fatica a quattro ruote di EA. Con un buon joypad si rasenta la perfezione, ma anche la tastiera si è rivelata veramente precisa per pennellare alla grande ogni derapata. Certo, si tratta di un gioco arcade, che non richiede l'impegno tipico di un simulatore, ma non tutti i titoli di corse riescono a dimostrarsi così brillanti utilizzando i semplici tasti. Il volante è, per assurdo, il sistema meno divertente, pur offrendo in ogni caso un'incredibile esperienza, soprattutto attivando il Force Feedback.





Sono state eliminate le competizioni di drifting, ma fortunatamente le gare di accelerazione rimangono e sono più divertenti che mai.

> "Le tante pattuglie di polizia suppliscono alla scarsa I.A. dei conducenti"

polizia desiderose di impegnarsi in un inseguimento: cliccando sul menu delle sfide, si verrà immediatamente teletrasportati in qualche zona ricca di pattuglie con cui ingaggiare furiosi duelli. Non è solamente uno sfizio per gli irriverenti, ma, come già anticipato, è il fulcro di questo nuovo episodio.

Lo scopo di *Most Wanted*, infatti, è di diventare il pericolo pubblico numero uno, almeno per quanto riguarda la sicurezza delle strade. Per arrivare a tanto, dovrete sia umiliare gli altri concorrenti al titolo, sia guadagnarvi un elevato numero di contravvenzioni e segnalazioni da parte dei tutori dell'ordine. A volte, si tratterà semplicemente di passare ad alta velocità di fronte agli autovelox; in altri casi, invece, dovrete sfuggire ai poliziotti entro un tempo limite o, ancor più divertente, farvi inseguire per qualche minuto e poi seminarli. Sono proprio queste ultime prove le più esaltanti. Dopo alcuni minuti di tallonamento, vi troverete alle calcagna cinque o sei (ma anche più) volanti, determinate a farvi passare qualche tempo in gattabuia.

Nonostante i poliziotti non si rivelino degli avversari degni (anzi, si potrebbero definire piuttosto stupidi, visti i limiti della I.A. che li caratterizza), quando ne troverete parecchi a inseguirvi, la situazione non sarà certo di facile soluzione. Sicuro, basterà una bella accelerata, magari usando il NOS, per guadagnare parecchie centinaia di metri, ma non appena ne avrete distaccati un paio, vi imbatterete in altri al successivo incrocio. Per togliervi dai guai, l'unica soluzione sarà quella di conoscere bene la mappa della zona, evitando di scappare dirigendovi in aree pattugliate, ma anche sfruttando alcuni elementi del paesaggio a vostro vantaggio: passate sotto una cisterna d'acqua toccando i ponteggi

Gli impatti non danneggeranno troppo l'auto, ma vi faranno perdere tempo prezioso.

Il motion blur è usato in maniera forse eccessiva: sicuramente garantisce il senso di velocità a lima i difetti grafici, ma dopo un po' stufa.

FRA 100 METRI SVOLTARE A DESTRA

Il GPS, sino a pochi anni fa, era un accessorio di lusso, mentre ora è possibile trovarlo installato anche su alcune utilitarie; senza considerare i telefoni cellulari che lo incorporano. Di conseguenza, non manca una simile opzione in *Most Wanted*: scegliete dove andare sulla mappa, fate un clic e, tornati al volante, verrete indirizzati in zona tramite una comoda freccia. Indipendentemente dalla cilindrata e dai soldi investiti nel miglioramento del vostro veicolo, però, il GPS integrato nel gioco è scomodo: vi porterà a destinazione da qualunque punto partiate, ma solo se seguirete l'unica strada da lui presa in considerazione. Svoltate prima del previsto e impazzirà, perdendo il segnale e obbligandovi a ritornare al menu. Il "Ricalcola Rotta" non è contemplato, in *Most Wanted*.



per vederla precipitare sul malcapitato inseguitore, o sfrecciate attraverso un benzinaio per farlo saltare insieme a chi vi vuole sbattere in galera. Nel caso, poi, incontriate un posto di blocco, sarete liberi di avvalervi dello Speedbreaker, che rallenterà lo scorrere del tempo e aumenterà il peso della vostra vettura, facilitando lo sfondamento della barriera.

Il resto di *Most Wanted* segue la consolidata tradizione di *NfS*: decine di vetture (su licenza delle corrispettive reali) fra cui scegliere, tonnellate di miglioramenti estetici o prestazionali da acquistare e una serie di gare di vario tipo. Si spazia da quelle più classiche (chi primo arriva, vince), ad altre più peculiari, come le competizioni di accelerazione, in cui è obbligatorio usare il cambio manuale. Non mancano alcune corse a eliminazione, durante le quali l'ultimo a completare il giro viene escluso, procedendo fino a che rimane solamente un vincitore.

Non sarà la varietà a mancare, in *NfS Most Wanted*, sebbene chi segue da tempo la saga, probabilmente, inizierà a sbadigliare: nonostante i ritocchi allo schema di gioco e allo stile grafico, non spiccano differenze sensibili rispetto ai precedenti episodi. Questo ultimo capitolo ha il grande pregio di prendere il meglio della serie e riunirlo su un solo supporto, ma a meno che non vi avviciniate ora a *NfS*, non scoprirete niente di nuovo.

In definitiva, vi divertirete a scorrazzare a destra e a manca, pur se il livello di difficoltà piuttosto basso non renderà mai troppo elettrizzanti gli scontri. Gli inseguimenti con la polizia risultano la parte più spassosa di *Most Wanted* e, almeno all'inizio, trascorrerete parecchio tempo a sfidare la legge e a sfuggire dalle sue grinfie, ma la scarsa Intelligenza Artificiale dei piloti con il distintivo inizierà presto a venire a galla. Bisognerà pazientare un paio di minuti prima che la fuga si faccia realmente interessante e, spesso, quando solo una o due auto vi inseguiranno, dovrete addirittura fermarvi, perché di frequente i poliziotti si perderanno dentro rotonde o parcheggi. Quando saranno in parecchi alle vostre calcagna, il problema non si porrà più, principalmente perché l'elevato numero di pattuglie supplirà alla scarsa intelligenza dei conducenti.

Eppure, è difficile staccarsi da *Need for Speed Most Wanted*. Si continua a correre, magari notando qualche difetto, ma senza mai annoiarsi. Chi vorrà votarsi totalmente alla "carriera criminosa su quattro ruote" troverà pane per i propri denti e dovrà spendere parecchio tempo prima di completare il gioco al 100%. In questo senso, la quantità di auto e di gare conterà più della trama che fa da contorno, ovvero la solita storia di ragazzini miliardari che dedicano la vita alla cura del motore e alla collezione di multe, ovviamente attorniati da splendide ragazze vestite in maniera provocante.

Alberto Falchi



UNA COLONNA PORTANTE

Quando gli sviluppatori hanno alle spalle un colosso come Electronic Arts e un marchio come *Need for Speed*, possono permettersi qualche "spesuccia" in più. Per esempio, acquistare la licenza per musiche, personaggi o filmati. E la colonna sonora di *Most Wanted* si distingue per la presenza, fra i tanti brani, di canzoni come "You'll Be Under My Wheels" (The Prodigy) e "Feels Just Like It Should" (Jamiroquai).

IN ALTERNATIVA...

World Racing 2, Dic 05, 7
È facile farsi prendere la mano. Se amate le derapate, e non avete acquistato il pnmo capitolo, è veramente gustoso.

GT Legends, Ott 05, 8 ½
Dedicato agli amanti della simulazione, *GT Legends* è attualmente nel gotha dei giochi di guida per chi ama la sfida.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.eagames.com/official/nfs/mostwanted/it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 933 MHz, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB, 3 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium 4 1,6 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Immediato e longevo
- Tornano gli inseguimenti con la polizia
- Ottima interfaccia di gioco

- Piuttosto facile
- Alla lunga ripetitivo
- Poco innovativo

Se non avete mai giocato a un episodio della serie *Need for Speed*, dovete provare *Most Wanted*. In caso contrario, pensateci un attimo: quest'ultima incarnazione è sicuramente valida, ma non offre grandi innovazioni.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZE	I.A.
8	9	8	7	9	6



I viaggi tra settori galattici diversi avvengono attraverso immensi "portali iperspaziali".

Il commercio avviene essenzialmente comprando merci a basso costo e rivendendole su sistemi che ne hanno bisogno.

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

X3: REUNION

Deep Silver e Egosoft puntano in alto per il seguito di *X2: La Minaccia*. Forse troppo...

IN ITALIANO E IN DVD

***X3: Reunion* viene distribuito nel nostro Paese tradotto in italiano per quanto riguarda confezione, manuale e programma. I dialoghi dei personaggi principali e la voce del computer di bordo non saranno doppiati, ma verranno comunque accompagnati da sottotitoli nella nostra lingua. È prevista una confezione in cartone a tiratura limitata, mentre il gioco si troverà solo in versione DVD. Secondo il distributore Koch Media, il programma sarà già aggiornato alla versione 1.2.01.**

UNA delle esperienze più affascinanti del mondo dei videogiochi è un titolo che trasforma il nostro PC in un universo alternativo, completo di abitanti che agiscono indipendentemente, dinamiche sociali ed economiche verosimili, un'evoluzione realistica e non prefissata degli eventi e la libertà di muoverci come vogliamo, generando nella realtà virtuale del programma conseguenze verosimili in base alle scelte che compiamo.

Giochi come *Morrowind*, *Pirates!*, *The Sims* e perfino simulatori di volo come *Falcon 4.0* hanno fatto di tale difficile conseguimento uno dei segreti del proprio successo. Nel campo della simulazione spaziale tutto può essere fatto risalire al classico *Elite*, un titolo del 1987 che ci metteva nei panni di un mercante del futuro impegnato a visitare pianeti e stazioni orbitali, a commerciare in vari tipi di beni e a battagliare contro terribili pirati. Da allora, in molti si sono contesi il titolo di "erede di *Elite*", e una delle serie più accreditate è stata quella creata dagli sviluppatori di Egosoft e ambientata nell'universo di "X".

X: Beyond the Frontier e *X2: la Minaccia* hanno colto un po' tutti di sorpresa con la loro giocabilità ricca di spessore e con una vastissima galassia virtuale tutta da esplorare. Annunciato da tempo da Egosoft come la loro "opus magna", *X3* ha dunque suscitato moltissime aspettative tra gli appassionati.

STELLE COME POLVERE

Graficamente parlando, *X3* è il gioco spaziale più bello che sia mai stato realizzato. Farlo partire significa trasformare il monitor del nostro PC in una finestra spalancata su un futuro affascinante e ipertecnologico.

Grandi navi spaziali riprodotte nei dettagli scivolano maestose nel cosmo, attorniate da dozzine di vascelli più piccoli che saettano in giro come api industriose. Le stazioni orbitali ruotano intorno a pianeti che dominano il cielo con la loro massa, illuminati da soli incandescenti, mentre le stelle più lontane scintillano come diamanti incoronati da nebulose multicolori.
È con un pizzico di commozione che ci si rende conto di come i moderni computer permettano ormai di immergersi in paesaggi fantascientifici che un tempo esistevano solo nelle illustrazioni di artisti come Chris Foss, o nei film pieni di effetti speciali ad alto budget.

"Può essere definito il *Morrowind* dello spazio"

Tutta questa luce per i nostri occhi porta con sé, purtroppo, un prezzo assai pesante da pagare, *X3* è estremamente scattoso anche su sistemi molto potenti. Per dirla tutta, si tratta di un problema di fluidità piuttosto "innaturale", dal momento che pare essere legato a una non perfetta gestione della memoria da parte del programma, piuttosto che a un'eccessiva pesantezza del motore grafico in sé. Egosoft è comunque a conoscenza di tale inconveniente e ha promesso di affrontarlo in una delle prossime patch.

Assolutamente da buttare, invece, sono le animazioni che accompagnano la trama principale: i visi in grafica computerizzata dei personaggi e i filmati sono a un livello imbarazzante, addirittura inferiore a quanto si vedeva alla fine degli Anni '90. Fortunatamente, la storia si avvale anche di intermezzi realizzati "in gioco", che sfruttano il punto di forza principale di *X3*, mentre il doppiaggio inglese - sottotitolato nella versione italiana - è molto buono.

CITTADINO DELLO SPAZIO

L'ambientazione di *X3* è la stessa di *X2* e chi ha percorso in lungo e in largo il titolo precedente si ritroverà in un

LO SPAZIO È IL MIO MESTIERE

Prima di ogni partita, si può decidere il livello di difficoltà del gioco e se si desidera iniziare una carriera accompagnata dalla trama prefissata o completamente libera. Tali scelte sono identificate da altrettante professioni per cui optare. "Assassino in Bancarotta" disabilita la modalità "storia" e ci mette nei panni del possessore di un vascello potentissimo, ma con il conto in rosso estremo. "Aspirante Esploratore" facilita un po' le cose e consente di viaggiare per il cosmo scoprendone le meraviglie. A ogni professione è legato un personaggio diverso, ma se vorremo partecipare anche alla trama prefissata (cosa che comunque non compromette la nostra libertà) dovremo vestire i panni del protagonista principale, il simil-Han Solo Julian Brennan.

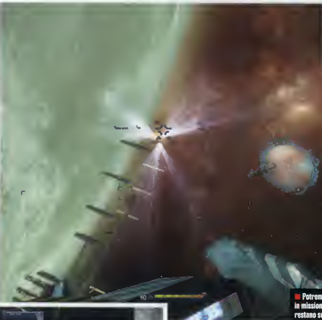


COLPISCI E SCAPPA

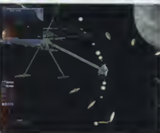
La I.A. dei nemici non è ottima e le tattiche delle navi più piccole sono generalmente limitate al fare passaggi velocissimi contro il nostro vascello, sfruttando poi la traiettoria per allontanarsi in fretta e virare in vista di una nuova incursione. I piloti virtuali non si impegnano in manovre particolarmente complesse per schivare i nostri colpi e, spesso, i problemi sono causati dal loro numero e dal volume di fuoco, più che da manovre da "Barone Rosso della Galassia di Andromeda".



Per ogni settore galattico esplorato potremo accedere a una mappa che mostra astronavi, stazioni spaziali e oggetti interplanetari.



Potremo scendere sui pianeti solo in missioni prefissate, ma dallo spazio restano sempre una visione mozzafiato.





In combattimento, potremo ingaggiare i nemici insieme a squadriglie di piloti alleati, come in *Wing Commander*.

universo familiare. La partita inizia nei pressi di Argon Prime e, fin dalle prime missioni, incontreremo nuovamente luoghi come il settore galattico della Casa di Luce. "Familiare", però, non significa conosciuto e il gioco presenta ben 130 settori distinti, all'inizio completamente inesplorati.

La trama principale (nel caso si decida di includerla nella nostra partita, invece che scegliere l'opzione di completa libertà) parte dopo gli eventi di *X2*, verso la fine della guerra contro gli alieni Kah'ak, e consiste in un buon minestrone di misteriosi manufatti extraterrestri, missioni di salvataggio dell'universo e drammi familiari. Il nostro ruolo è quello di un giovane mercenario dello spazio, inizialmente armato solo di un piccolo vascello, una manciata di crediti e molte aspirazioni. Le strade che si aprono davanti a noi sono tante, ma fondamentalmente possono essere divise in due "carriere": commerciare tra i diversi sistemi acquistando beni a basso prezzo e rivendendoli dove c'è una forte richiesta (un po' come nella serie *Patrician III/Port Royale II*), oppure darsi alla pirateria contro gli altri mercanti - rendendosi ovviamente invisi alle varie fazioni che popolano l'universo di "X".

Da queste umili origini, il nostro personaggio avrà modo di crescere in fama (anche negativa) e potere, acquistando non solo armi, astronavi ed equipaggiamenti di bordo sempre più sofisticati, ma addirittura mettendosi al comando di intere flotte e comandandole in battaglia con un sistema di ordini via radio. Più avanti nel gioco, sarà consentito avviare attività industriali che produrranno beni per noi a basso costo, mettendo in piedi un impero commerciale spaziale degno di Donald Trump. Inoltre, potenzialmente *tutte* le astronavi che vedremo nel gioco saranno acquistabili e trasformabili nel nostro veicolo personale, anche se mettere le mani su una delle supercorazzate da milioni di crediti richiederà alcune

VELOCITÀ SUBLUCE

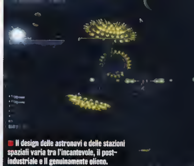
Abbiamo testato *X3: Reunion* su tre diversi sistemi, equipaggiati rispettivamente con una GeForce 6200 e 512 MB RAM, con una ATI Radeon 9800SE e con una GeForce 7800GT (questi ultimi due con 1GB RAM). In tutti e tre i casi, abbiamo riscontrato rallentamenti e un basso numero di fotogrammi al secondo. Il gioco, a dire il vero, a tratti procede fluido anche sui sistemi meno potenti, ma spesso si blocca o scatta come se dovesse compiere operazioni misteriose, che ne interrompono temporaneamente il funzionamento. Egosoft parla di un problema nella gestione della memoria di sistema che sarebbe la causa di tutto e che, nelle intenzioni, dovrebbe essere risolto con la patch 1.3 (non ancora disponibile mentre andiamo in stampa). La nostra recensione è basata sulla versione 1.2.01 che, nel caso acquistiate l'edizione inglese, vi consigliamo assolutamente di scaricare dal sito www.egosoft.com. Questa patch "pesa" un'ottantina di MB, mentre sul prossimo DVD di GMC allegheremo l'aggiornamento più recente disponibile durante la lavorazione del numero.


L'universo di *X3* include templi spaziali e religioni; potremo compiere missioni anche per loro.








Il design delle astronavi e delle stazioni spaziali varia tra l'incantevole, il post-industriale e il genuinamente alieno.

CITTÀ NEL CIELO

La cura per i dettagli non è limitata ai riflessi in tempo reale dei pianeti che si specchiano sulle fiancate lucide delle navi, o ai bagliori multicolori di laser e armi al plasma, ma si nota anche nella progettazione e nel design dei mezzi. Ognuna delle fazioni presenti nel gioco (otto in tutto) ha un proprio stile peculiare, tanto riconoscibile quanto capace di offrire ugualmente dozzine di varianti per le unità più comuni. Dopo qualche ora di gioco, si inizierà a provare una vera soddisfazione nel riconoscere origine e natura degli avversari a colpo d'occhio, prima ancora dell'identificazione automatica da parte del computer di bordo.


L'immensa massa e il livello di dettaglio degli oggetti più grandi diventano evidenti volandoci vicino.

settimane di gioco e parecchia fortuna. Tutto ciò, ovviamente, ci farà imbattere nell'occasionale combattimento. Questi segmenti sono veloci e frenetici, con gli avversari che si inseguono roteando nello spazio e sparando raggi di energia da ogni poro. Le emozioni (e anche, in parte, il feeling di tali scontri) sono quelli della vecchia serie di *Wing Commander*, al punto che gli appassionati di quel classico proveranno senza dubbio una sensazione di déjà-vu.

Questo ovviamente non è un male, ma rende consigliato per *X3* l'impiego di uno strumento che ultimamente stava prendendo un po' di polvere: un joystick. Affrontare gli avversari con mouse e tastiera è comunque fattibile, ma darà una sensazione meno viscerale dell'impugnare la barra di comando e "smanettare" a caccia di un pirata.

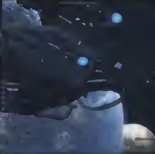
LA LUNA È UNA SEVERA MAESTRA

Mentre da questo punto in avanti parleremo dei problemi principali riscontrati in *X3*, la madre di tutti può essere identificata con una piaga purtroppo assai comune nel mondo dei videogiochi: una pubblicazione prematura.

La scarsa fluidità di cui abbiamo scritto è solo uno degli inconvenienti che, man mano che si procede nel gioco, sbucano dalle sue viscere come sciami di vascelli alieni. Uno dei più fastidiosi è la concreta eventualità di fare qualcosa che, inavvertitamente, rende ingiocabile la trama principale. È perfettamente possibile trovarsi senza indizi per il passo successivo o con istruzioni che, data la situazione in cui saremo, non avranno più senso. Più si prosegue nel gioco, più tale rischio aumenta, al punto che gli stessi sviluppatori hanno ammesso che nelle fasi finali è pressoché certo trovarsi impantanati.

> "Sarebbe stata necessaria più cura prima della pubblicazione"

In molti punti, il programma presenta aspetti incompleti, non si sa se per scelta o per via di bug. L'animazione di attraversamento dei portali interstellari (il tunnel iperspaziale cui i film di "Guerre Stellari" ci hanno abituato) inizia, ma viene interrotta quasi subito da uno schermo nero, mentre il programma carica l'area verso cui ci stiamo recando. Ogni tanto, delle texture scompaiono o sfarfallano, trasformando parti della grafica in poligoni




Alcuni dei guai più grossi (ma anche delle occasioni per far soldi) verranno dalle richieste dei nostri "amici"...

Usare il pilota automatico è semplice: basta cliccare con il mouse nella direzione o sull'oggetto verso cui vogliamo muoverci.



L'attracco alle stazioni orbitali può essere lasciato all'autopilota, a ricorda un po' il film "2001: Odissea nello Spazio".



Ogni settore è un luogo vivo, con pattuglie della polizia, navi da trasporto e da guerra, e altri mercanti che si fanno gli affari loro.

MOTORI A TUTTO NEWTON

Le astronavi di *X3* si muovono nello spazio seguendo leggi fisiche verosimili, ovvero non come i caccia di "Guerre Stellari" (che, fondamentalmente, manovrano tra le stelle come moderni aerei da combattimento), ma accelerando e rallentando realisticamente, mantenendo la velocità raggiunta anche a motori spenti (finché non viene esercitata una spinta in direzione contraria) e ruotando su loro stesse senza cambiare direzione. Tale modello di volo non raggiunge, comunque, la sofisticazione di quello del leggendario *iWar* e presenta diverse concessioni alla giocabilità.

rudimentali stile Anni '80. I forum ufficiali riportano problemi con vari tipi di joystick (fortunatamente, il nostro vecchio Microsoft SideWinder ha funzionato alla perfezione) e messaggi di utenti che non riescono a gestire in modo ottimale i combattimenti con i soli tastiera e mouse.

La stessa interfaccia avrebbe beneficiato di maggior lavoro. Alcuni aspetti (come l'uso del pilota automatico) sono semplici e funzionali, ma talvolta ci si scopre ad annaspare in cerca del tasto giusto – soprattutto quando il programma distingue tra una minuscola e una maiuscola, e la nostra impazienza, o un Blocca Maiuscola lasciato improvvidamente attivato, trasforma un "D" (attracca automaticamente) in un "d" (scivola a destra). Ciò non significa che ci troviamo dalle orride parti di *Universal Combat*, ma che a questo aspetto del programma non sono state dedicate la cura e l'attenzione riscontrate, per esempio, in *The Movies* – gioco completamente diverso, ma che rende intuitivo destreggiarsi tra mille attività a semplici colpi di mouse.

Fortunatamente, Egosoft non è rimasta con le mani in mano e una serie di aggiornamenti viene pubblicata sul sito ufficiale del gioco. La nostra recensione è stata effettuata sulla versione 1.2.01, che, al momento di andare in stampa, è la più recente, e che dovrebbe anche coincidere con quella italiana, ma una "superpatch" 1.3 che promette miracoli è già stata annunciata. Consigliamo senz'altro di tenere d'occhio il sito del gioco **www.egosoft.com**.

LA FINE DELL'ETERNITÀ

X3 potrebbe essere definito, per molti versi, il "*Morrowind* dello spazio", sia per la sua vastità, sia per la libertà d'azione concessa al giocatore.

Mentre solchiamo il mare di stelle sospinti dal vento di mille soli, troviamo ovunque cose da fare – elemento che da sempre dona ai giochi un'atmosfera del tutto particolare – altri personaggi controllati dall'Intelligenza Artificiale che perseguono i propri scopi (talvolta scontrandosi con noi). Forse è stata proprio l'ambizione di Egosoft che ha portato gli sviluppatori a compiere un passo leggermente più lungo della gamba, e a pubblicare un prodotto che scricchiola sotto il peso delle proprie intenzioni. È bene dire, però, che non vi è nulla a livello di problemi tecnici che, a nostro avviso, non possa essere risolto da una rigorosa serie di aggiornamenti.

Più difficile da affrontare è una certa sensazione di "rarefazione" delle cose davvero interessanti che *X3* ha da offrire e per ogni nuova opportunità di crescita (o di scoperta di meraviglie nell'universo del gioco) occorre accettare lunghi tratti un po' ripetitivi. Molti, però, hanno affrontato con entusiasmo anche questi aspetti e, in definitiva, c'è sempre fascino nell'abbandonare per qualche tempo il mondo reale e nell'entrare in un universo parallelo vivo e coerente.

Detto questo, è un peccato che Egosoft non abbia profuso più cura nel programma prima di pubblicarlo. Da un certo punto di vista, avremmo perfino preferito un gioco meno vasto, ma meglio sviluppato.

X3: Reunion resta comunque un conseguimento monumentale e un titolo che assorbirà per molto tempo chiunque abbia anche solo un interesse passeggero per i simulatori spaziali – o un moto di nostalgia quando ripensa alla vecchia serie di *Wing Commander*.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Freelancer,
Mar 03, 8
Il "simulatore di libero professionista del cosmo" di Microsoft è più accessibile di *X3*, vanta una discreta trama e permette di scorrazzare per un universo ricco di cose da fare.

Conflict: Freespace 2,
Dec 99, 9
Uno dei giochi di combattimento spaziale più belli e con la trama più coinvolgente mai creati; ancora oggi può essere trovato a prezzi stracciati nei "cestoni" dei giochi budget.

Info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Egosoft** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.egosoft.com**

Schede tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con PS 1.3, 4 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB con Pixel Shader 2.0**
- Multiplayer **No**

- Grafica bellissima
- Longevo
- Grande libertà d'azione

- Diversi bug e problemi
- Motore grafico molto pesante
- Un po' dispersivo

Un gioco vasto e complesso, che scricchiola in parte a causa delle eccessive ambizioni degli sviluppatori e di diversi problemi tecnici. In ogni caso, *X3: Reunion* è graficamente splendido e molto longevo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
9	7	7	9	6	9

7½



La coinvolgente trama di *Gun* è narrata tramite sequenze non interattive.



Colton in una tipica cittadina del selvaggio West: la grafica è ridotta ai minimi termini, anche se funzionale.

GENERE: AZIONE

GUN

Quando un uomo con il fucile incontra un uomo con il revolver... è meglio usare la dinamite!

IN ITALIANO

Tutti i dialoghi di *Gun* sono stati sottotitolati in italiano. Abbiamo notato qualche sbavatura (per esempio, un maggiore dell'Esercito Confederato viene chiamato Sindaco), ma per il resto la traduzione procede spedita.

CITANDO un indimenticabile western di Sergio Leone, si potrebbe dire che in *Gun* c'è il buono, c'è qualche brutto, ma soprattutto ci sono tonnellate di cattivi armati fino ai denti.**

Come è prevedibile, impersonerete il buono, Colton White, che assiste alla morte di suo padre nel selvaggio West di fine 1800 e inizia una crociata personale per trovare il capo-dei-cattivi e fargli la pelle nel peggior modo possibile. Tra lui e l'immancabile scontro finale, però, è accampata un'orda di sgherri decisi a farvene passare di tutti i colori!

Non intendiamo svelare i segreti della splendida trama di Gun, titolo che meriterebbe quantomeno una "nomination" agli ipotetici Oscar dei videogiochi proprio in virtù dell'eccellente storia che fa da tessuto connettivo per le venti ore circa di divertimento. Giusto per darvi un'idea di quanto vi aspetta, prendete un paio dei migliori spaghetti western (senza l'umorismo di Bud Spencer e Terence Hill, però) e miscelateli con una decina tra i più riusciti albi di "Tex Willer" ambientati alla frontiera con il Messico. Pur se la trama viene narrata con delle sequenze non interattive, ci ha veramente convinto, spingendoci a procedere per vedere come si evolveva.

Dopo un mini-livello di tutorial e un primo disastroso scontro con le orde dei nemici, Colton sarà libero di muoversi per le città di frontiera americane attorno a Dodge City. In queste "metropoli" western potrà andare dritto al sodo, seguendo cioè la missione principale, oppure concedersi qualche "pausa" con quelle secondarie, che lo vedranno impegnato in una miriade di incarichi. Questi spazieranno dal cavalcare come pony express, allo svolgere il compito del vice sceriffo e del cacciatore di taglie.

Le missioni secondarie non sono affatto male e, sebbene leggermente ripetitive, consentono di divagare un po'. A livello di ore di gioco rappresentano quasi un terzo abbondante di quello che sarete in grado di fare in Gun, pur non trasformando questo titolo in un *GTA: San Andreas* ambientato nel West. Tommy Vercetti e

> "Il motore grafico è decisamente superato"

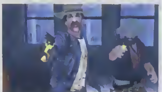
Carl Johnson sono, infatti, decisamente più liberi, soprattutto perché, mentre nei *GTA* le missioni secondarie sono completamente fuse con il gioco vero e proprio, in Gun quando ne accetterete una dovrete risolverla immediatamente, oppure "abbandonarla", a parte poche eccezioni. Il lato positivo di questi incarichi secondari è che conquisterete dei bonus nelle abilità di Colton (come quella di cavalcare o di estrarre velocemente la pistola), oltre al denaro sonante, comodo per fare acquisti dai mercanti.

Come nel capolavoro di Rockstar, vedrete Colton da dietro le spalle e l'intero gioco è gestito tramite un'interfaccia in terza persona: tuttavia, quando utilizzerete i revolver potrete attivare l'Estrazione rapida, una specie di "slow motion" come in *Max Payne* o *F.E.A.R.*, che vi consentirà di mirare in modo leggermente migliore e rapido. Le sparatorie, che potremmo definire "imprecise" rispetto ai normali FPS esistenti per PC, grazie a questa modalità diventano più piacevoli e riuscirete a compiere imprese degne di Tex Willer e Kit Carson, massacrando decine di avversari in pochi secondi.

Purtroppo, a rovinare l'atmosfera altrimenti splendida, troviamo un motore grafico superato, che non regge il confronto neanche con gli FPS di un anno e mezzo fa. Non solo la grafica è ridotta ai minimi termini, cosa che avremmo a scusare (forse), ma si notano evidenti errori: il più comune è vedere dei cavalieri o dei pistoleri "scivolare" sul terreno (invece che camminare). Ci è capitato anche di osservare barili esplosivi "attraversare" il fondo di una chiatta, rendendo non completabile una missione secondaria. È un vero peccato, dato che la trama e la buona colonna sonora riescono a dar vita a un'atmosfera

A CAVALLO!

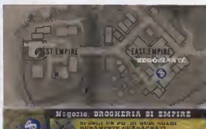
In un gioco western che si rispetti non può mancare la possibilità di salire a cavallo e sfrecciare nella prateria, bucherellando rinnegati e indiani "cattivi" lungo il tragitto. Al contrario di *Dead Man's Hand*, l'unico altro gioco d'azione con questa ambientazione, in *Gun* sarete liberi di montare in sella e condurre il vostro quadrupede, invece che "seguire i binari". I cavalli, in *Gun*, sono quindi importantissimi, non solo perché vi permettono di spostarvi da una città all'altra molto più velocemente, ma anche perché offrono una certa protezione nei combattimenti con i nemici. Potrete persino caricare i malcapitati avversari!



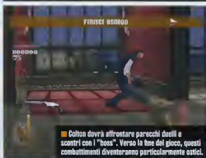




Non mancano i momenti "Tex Willer". In questo caso, dovrete colpire con il revolver delle frecce incendiarie prima che facciano saltare tutto in aria!



La mappa è efficiente e mostra la posizione di negozi e delle persone più utili.



Colton dovrà affrontare parecchi duelli e scontri con i "boss". Verso la fine del gioco, questi combattimenti diventeranno particolarmente ostici.

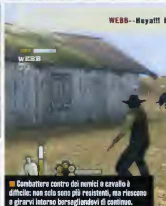
NIENTE SALVATAGGI, GRINGO!

Purtroppo, in *Gun* non è possibile salvare: o meglio, selezionando l'omonima opzione, in realtà, salverete le vostre avventure fino all'ultimo "punto" deciso dai programmatori che avrete superato (può essere una sparatoria particolarmente ostica, l'attivazione di una leva, e via dicendo). Ciò significa che, se Colton lascerà questa valle di lacrime, dovrete rifarvi spesso circa cinque minuti di gioco.





Il cavallo di ferro cavalca nella prateria. Riuscirete a fermarlo?



Combattere contro dei nemici a cavallo è difficile: non solo sono più resistenti, ma riescono a girarvi intorno bersagliandovi di continuo.

EMILIANO NON DICE NIENTE

Probabilmente non vincerebbe un Oscar, ma la colonna sonora di *Gun* è pregevole e ricorda, in alcuni momenti, le arie di famosi film western. In generale, tutto il comparto audio del gioco è particolarmente curato, come testimonia l'ottimo livello della recitazione dei dialoghi in inglese. I vocaboli sono un po' forti (aspettatevi qualche parolaccia!), ma almeno sono realistici!

decisamente azzeccata. Con un motore grafico più attuale e privo di incertezze, *Gun* avrebbe potuto essere eletto a migliore gioco d'azione western dai tempi ormai lontani di *Outlaw* di LucasArts.

Un altro aspetto interessante è dato dall'enorme numero di armi. Verso la fine dell'avventura disporrete di arco e freccia, spade, fucili (persino quelli di precisione), revolver, doppiette e via dicendo.
In generale, dopo ogni "capitolo" della trama troverete armi sempre migliori (come un fucile particolarmente potente e veloce o un set di frecce con candelotti di dinamite annessi). C'è da dire che i combattimenti sono piuttosto immediati, almeno fino a circa due terzi del gioco. Dopodiché, gli scontri di "fine livello" con i boss iniziano a diventare ostici e siamo pronti a scommettere che i giocatori meno decisi avranno la tentazione di "mollare". Tuttavia, scoprirete che in questi "duelli" è sempre remunerativo tentare tattiche diverse e, con un po' di perseveranza, riuscirete a cavarvela egregiamente.
Se ve la sentite di chiudere un occhio sulle incertezze grafiche (che, lo ribadiamo, sono davvero evidenti), *Gun* vi divertirà per la sua intera durata, con missioni primarie e secondarie immediate e coinvolgenti; al contrario, se pensate che la grafica sia un elemento fondamentale in un gioco d'azione "moderno", potreste rimanere delusi.

Paolo Paglianti GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Dead Man's Hand, Giu 04, 7
Uno dei pochi FPS ambientato nel West. La grafica è migliore rispetto a *Gun*, ma manca la possibilità di andare a cavallo, per esempio.

GTA: San Andreas, Giu 05, 9
La vera libertà si respira a San Andreas!

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **NeverSoft** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.gunthegame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2,8 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,1 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera resa molto bene
- Possibilità di andare a cavallo
- Trama coinvolgente

- Grafica sorpassata
- Niente possibilità di salvare a piacimento
- Niente multiplayer

Un piacevole gioco d'azione ambientato nel selvaggio West, che vi farà sentire come Tex Willer e i suoi pard per una ventina di ore circa. Cavalcate e sparatorie, però, non lo riscattano pienamente da un motore grafico superato.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	TRAMA E ATMOSFERA
6	7	8	7	8	8



■ Gli scontri nel Pacifico vedono soprattutto l'impiego di carri leggeri e molta fanteria, ma sono egualmente sanguinosi.



■ Una mappa del fronte mostra i luoghi in cui si sta combattendo; potremo scegliere quale sarà il prossimo scenario che affronteremo.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

BLITZKRIEG 2

Dopo il "successo lampo" del primo titolo, CDV scatena di nuovo un conflitto mondiale.

IN ITALIANO

***Blitzkrieg 2* viene venduto nel nostro Paese interamente tradotto in italiano.**



SEGUITO del gioco che ha segnato l'ingresso alla grande della Seconda Guerra Mondiale nel mondo degli RTS, *Blitzkrieg 2* affronta, ironicamente, lo stesso destino dell'esercito dalla cui tattica della "guerra lampo" ha preso il nome.

Proprio come la Germania nel 1942, infatti, deve ora fronteggiare avversari agguerriti (come *Codename: Panzers*) senza più contare sull'effetto sorpresa. Per questa ragione, gli sviluppatori di Nival hanno tirato fuori dal berretto (da generale) una serie di novità con cui sperano di recuperare il predominio.

BK 2 mantiene la propria natura di RTS ambientato durante il grande scontro tra nazioni. Ogni unità rappresenta un veicolo, un cannone, un pezzo d'artiglieria, un aereo o una squadra di uomini (che si muovono e combattono insieme e la cui singola barra dei punti ferita decresce proporzionalmente ogni volta che un "soldatino" viene ucciso). Il gioco inizia con l'invasione della Francia nel 1940 e narra le vicende di tutti i teatri bellici (Pacifico compreso) attraverso tre campagne imperniate su Germania, Russia e Stati Uniti.

BK 2 consente di schierare sui suoi campi di battaglia ben 250 tipi di unità; tale elenco include non solo quelle delle nazioni principali, ma anche forze di avversari per il momento non controllabili come Italia e Giappone. La grafica è in 3D e gli scenari sono resi con notevole accuratezza e varietà di paesaggi – dalle verdi campagne francesi durante l'offensiva del maggio 1940, alle innevate lande russe, passando per i boschi europei ammantati nei colori dell'autunno, le isole del Pacifico e la desolazione del Nord Africa. Il livello di dettaglio non fa esplodere i globi oculari come accade, per esempio, con *Age of Empires III*, ma bombardamenti e deflagrazioni varie sono resi in modo fantastico, con realistica distruzione degli elementi del paesaggio e frammenti di uomini, veicoli e oggetti che volano in aria.

Le campagne sono strutturate su una serie di missioni individuali, per una volta non necessariamente da giocare in ordine. Una mappa strategica della regione in cui stiamo combattendo mostra i "punti caldi" del fronte e noi siamo liberi di decidere quale sarà il prossimo che affronteremo. All'inizio di ogni scenario verrà fornita una lista di obiettivi (cui potranno aggiungersene altri durante il corso dello stesso) e un gruppo di forze con cui conseguirli.

BK 2 non prevede la costruzione di edifici e nuove unità, ma, al massimo, la richiesta di rinforzi durante la battaglia. Questi consistono in formazioni militari addizionali o mezzi di supporto (come stormi di bombardieri) e devono essere impiegati con parsimonia: se in uno scenario abbiamo a disposizione cinque richieste, bruciarle subito ordinando altrettanti bombardamenti delle linee nemiche può essere utile per aprirci un varco, ma con il rischio di vedere il nostro ultimo carro armato saltare in aria a un passo dall'obiettivo, senza più opportunità di chiamare aiuti addizionali.

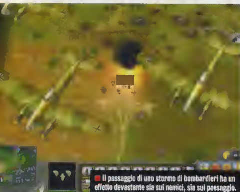
PROMOSSO SUL CAMPO!

Alla fine di ogni scenario riceveremo una valutazione dall'Alto Comando, in base a come ci saremo comportati. Ciò consentirà di aggiungere uno o più comandanti al nostro staff, ognuno specializzato in una diversa arma (come Fanteria d'Élite, Carri Leggeri o Bombardieri). Questi comandanti, a loro volta, potranno guadagnare esperienza con l'avanzare della guerra e passare di grado. Ogni promozione (sono previsti quattro livelli) consentirà di accedere a una tattica in più per i mezzi sotto il loro controllo. Per esempio, la fanteria guidata da un comandante di primo livello sarà in grado di usare le granate, da uno di secondo potrà anche fortificarsi e così via. Inoltre, avremo accesso a più rinforzi e di migliore qualità.



Il gioco considera molti dei fattori che influenzavano le battaglie reali, come l'intervento dei caccia e il fuoco dell'antiaerea contro i velivoli avversari, gli aerei da ricognizione, il tiro indiretto dell'artiglieria (in aree della mappa dove si presume la presenza di nemici), la facoltà di individuare i pezzi pesanti avversari così da effettuare tiri di controbatteria, l'intervento dei genieri in operazioni di minamento, sminamento e riparazione di veicoli sul campo, le azioni di paracadutisti, il traino dei pezzi da parte di camion e cingolati, il trasporto della fanteria su veicoli e molto altro.

Il fronte dei difetti di *BK 2* è, purtroppo, più vasto di quello russo, con problemi all'Intelligenza Artificiale e nelle partite multiplayer. Il guaio con le seconde è che, ogni tanto, arrivano crash più improvvisi e


Il passaggio di uno stormo di bombardieri ha un effetto devastante sia sui nemici, sia sul paesaggio.

ORDINI SMARRITI

L'installazione della versione 1.21 di *Blitzkrieg 2* (fatta sia manualmente, sia attraverso la procedura di aggiornamento automatico) ha causato un problema inatteso: tutti i testi del gioco sono spariti dallo schermo, lasciando al loro posto dei box vuoti. Il programma resta perfettamente giocabile, ma senza ausili testuali. Abbiamo riscontrato questo difetto su quattro sistemi, due desktop equipaggiati con schede ATI e un desktop e un laptop equipaggiati con schede NVIDIA, tutti aggiornati con gli ultimi driver pubblicati. Ciò ci ha costretto a verificare gli altri effetti della patch andando a memoria nel cliccare le icone per caricare i salvataggi o accettare le missioni (in verità, abbiamo fatto una .jpg degli schermi "funzionanti" usandola come guida). Speriamo che tale guaio (che, comunque, non tutti sembrano rilevare) venga risolto in frettal L'indirizzo da cui scaricare la patch 1.21 (32,6 MB) è **www.blitzkrieg2.de/index.php?page=blitz2-50-2**.

IL MEZZO GIUSTO

Il realismo con cui i veicoli e le armi di *Blitzkrieg 2* sono rappresentati nel gioco si avvicina a quello dei wargame tradizionali quali la serie *Combat Mission*. Per semplificare le cose a chi non ha quattro lauree in Storia della Seconda Guerra Mondiale, Nival ha realizzato un completo database di schede che riassumono le caratteristiche delle unità con cui combatteremo, insieme a una loro breve descrizione. Particolarmente importante è la blindatura dei veicoli nelle varie aree (normalmente, la corazza frontale è superiore a quella laterale e posteriore) e il tipo di armi in dotazione. Certi cannoni sono in grado di distruggere un tank con un singolo devastante colpo, mentre in altri casi molti proiettili rimbalzeranno inefficaci.




Possiamo evidenziare la gittata delle armi di ogni unità.

violenti della conquista tedesca di Varsavia nel '39. La I.A., in compenso, si avvale di "script" per dare struttura e una storia alle missioni, ma vacilla nel momento in cui deve gestire le singole unità: evidenzia una notevole difficoltà nel muovere gruppi di veicoli in modo razionale e, se ordiniamo a una colonna di tank di attraversare un ponte o superare una strettoia, il risultato rischia di assomigliare a quello dei turisti che cercano di entrare sull'Autosole il 14 agosto – il tutto, generalmente, sotto l'impietoso fuoco nemico.

Altrettanto fastidiosa è la tendenza dei corazzati a voltarsi e girare un po' come pare a loro, spesso rivolgendo agli avversari parti vulnerabili quali i fianchi o il

"La I.A. ha alcuni problemi nel gestire i veicoli"

retro. *BK 2* prevede, in teoria, la possibilità di retrocedere mantenendo la parte frontale rivolta al nemico – opzione di cui, però, mezzi amici e nemici paiono avvalersi solo a tratti. Come ciliegina sulla torta, abbiamo provato il gioco su quattro sistemi differenti e su due si sono potute riscontrare "piantate" frequenti anche in single player. Malgrado il titolo sia attualmente aggiornato alla versione 1.21, tali difetti sono rimasti. Diventa così difficile dare un giudizio complessivo su *Blitzkrieg 2*. Mentre normalmente si spera che gli sviluppatori risolvano i bug più lampanti attraverso una serie di patch, è stato un po' deprimente scoprire che la prima pubblicata non ha risolto, per lo meno, i frequenti crash in multiplayer – aggiungendo, in compenso, un nuovo problema.

In definitiva, però, se concediamo un pizzico di fiducia a CDV e Nival, il gioco in sé resta un'esperienza ludica di prim'ordine. Il nostro consiglio è di tenere d'occhio gli aggiornamenti che verranno.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Codename: Panzers – Phase Two, Nat 05, **8**
Un altro classico RTS ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Rispetto a *Blitzkrieg 2* vanta una migliore stabilità.

Blitzkrieg Anthology, Dec 03, **8**
Voto e data si riferiscono alla recensione dell'originale, ma ora tutti e tre i titoli della serie di *Blitzkrieg 1* sono disponibili in un'unica confezione e a prezzo contenuto (29,99 euro).

Info ■ Casa **CDV** ■ Sviluppatore **Nival Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.blitzkrieg2.de**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Più realistico di un normale RTS**
- **Grande numero di unità e situazioni**
- **Buon supporto per i Mod**

- **Molti bug e problemi tecnici**
- **Frequenti crash in multiplayer**
- **I.A. nemica e alleata talvolta inadeguata**

Un miglioramento di *Blitzkrieg* sotto ogni punto di vista, che però deve fare i conti con numerosi bug, crash nel multiplayer e una gestione dei mezzi da parte dell'Intelligenza Artificiale non sempre ottimale. Speriamo nei futuri aggiornamenti.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
8	7	8	8	6	5



Un buon uso degli aerei da ricognizione può darci informazioni sulla disposizione del nemico.



GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

CODENAME: PANZERS - PHASE TWO

Dal Nord Africa ai Balcani, il bel seguito di *Codename Panzers* riapre i fronti della Seconda Guerra Mondiale.

IN ITALIANO E SU DVD

Codenome: Panzers – Phase Two **è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano: manuale, confezione, programma e voci, come è tradizione di FX Interactive. È disponibile solo in edizione DVD ed è aggiornato alla versione 1.06.**



SEGUITO dello strategico in tempo reale che, quasi sbucato dal nulla, rappresentò una delle più belle sorprese dell'autunno scorso, *Codename: Panzers – Phase Two* riporta sul PC la Seconda Guerra Mondiale a livello tattico.





Ogni unità rappresenta un veicolo, una squadra di uomini o un mezzo d'appoggio e, dopo avere visitato l'Europa occidentale e la Russia nella prima puntata, sono il deserto del Nord Africa, la Sicilia e i Balcani gli scenari ove guidare le truppe dell'Asse e degli Alleati. Il gioco copre il periodo dal dicembre del 1940 (quando l'offensiva inglese denominata "Operazione Compass" mise definitivamente fine alle ambizioni africane dell'Italia) agli assalti dei partigiani jugoslavi alle colonne tedesche in ritirata durante il contrattacco russo del 1944-45.

Per quanto "formalmente" sia un RTS, definizione che di solito associamo a *WarHammer 40K Down of War* o a *Lo Bottoglia per lo Terro di Mezzo*, *Codenome: Panzers – Phase Two* (*C:P2*) si colloca a metà strada tra le semplificazioni e le astrazioni tipiche degli strategici in tempo reale e la fedeltà per i dettagli che gli appassionati di storia militare cercano nei wargame. Le varie unità hanno "punti ferita" che indicano quanto sono vicine alla distruzione, ma che possono essere "riparati" sul momento da veicoli di supporto e medici di guerra, mentre torna la tanto amata possibilità introdotta nel primo gioco di surriscaldare un tank nemico con dei lanciafiamme e di occuparlo dopo che il suo equipaggio lo ha abbandonato (e dopo che si è raffreddato di nuovo, naturalmente).

D'altro canto, ogni veicolo è rappresentato con punteggi di corazza realistici e variabili in base alla posizione (fronte, lati o retro), oltre che da una diversa potenza di fuoco. Lo stesso vale per i fanti e i pezzi di artiglieria.

"Richiede l'impiego di tattiche realistiche"

Giocando, ci si accorge che *C:P2* richiede, per vincere, lo sviluppo e l'impiego di realistiche tattiche di "armi combinate", ovvero la capacità di manovrare le truppe a disposizione in modo che si appoggino l'una con l'altra, rimediando con i propri punti di forza alle debolezze dei compagni. La fanteria bene appostata è in grado di avvistare gruppi avversari e chiamare su di essi il fuoco dell'artiglieria, un cannone da 88 mm è un'arma anticarro devastante, ma immobile e vulnerabile se non ha intorno altre unità e un trattore, e così via.

STORIE DI GUERRA

Le tre campagne di *Codename: Panzers – Phase Two* seguono, rispettivamente, le imprese delle forze dell'Asse nella lotta per la conquista del Nord Africa, la controffensiva Alleata di El-Alamein, la successiva liberazione dell'Italia e la sanguinosa lotta dei partigiani jugoslavi contro l'occupazione nazista. Ogni campagna è narrata attraverso uno o più personaggi, chiamati "eroi", che non solo controlleremo nel gioco, ma i cui diari e testimonianze ci faranno rivivere l'esperienza della guerra vista attraverso gli occhi del comune soldato. Gli scenari italiani, per esempio, sono imperniati sulle vicende di due fratelli: Dario e Sergio DeAngelis, l'uno di assoluta fede fascista, l'altro dubbioso sulla politica intrapresa dal suo Paese. Il conflitto, come vedremo, avrà un profondo effetto su entrambi.



Mentre l'azione si svolge in tempo reale, è sempre possibile mettere in pausa e impartire ordini con calma alle truppe. Ciò rende le battaglie più vaste facilmente gestibili. Per fare un esempio, all'inizio di una delle scene più spettacolari, lo sbarco in Sicilia, il giocatore alleato è in grado di pianificare lanci di paracadutisti, fuoco di artiglieria e bombardamenti "di soppressione" sulle fortificazioni nemiche con tutta tranquillità, dando il "via" all'operazione solo quando si sente pronto.

L'Intelligenza Artificiale avversaria è competente, grazie anche a scenari ben strutturati intorno a interessanti situazioni tattiche. Sono sufficienti poche partite per accorgersi che ammassare i propri uomini in immensi "trupponi" e caricare al centro porterà invariabilmente a un'ignominiosa sconfitta.



NOME IN CODICE: BLITZ

Chi ha già gettato un'occhiata alla recensione di *Blitzkrieg 2* (a pagina 90) noterà che è stato *Codename: Panzers - Phase Two* a spuntarla nella contesa per "il miglior RTS sulla Seconda Guerra Mondiale" del mese. Prima che compiate la vostra scelta, però, è giusto dare qualche informazione in più. *BK 2* non è privo di punti di forza, come la possibilità di combattere scontri più vasti (a livello di battaglione o superiore), un numero enorme di veicoli e tipi di fanteria e una buona giocabilità. Presenta, però, anche diversi problemi tecnici, ha una storia meno coinvolgente e, soprattutto, costa di più rispetto all'offerta di FX Interactive. A nostro avviso, inoltre, la giocabilità di *C: P2* è leggermente migliore. Tutti questi fattori hanno influito sulla valutazione finale, ma ricordate che *BK 2* rimane, a sua volta, un titolo molto buono.


I carri porta-munizioni e di supporto riparano e riforniscono i veicoli "al volo", perfino durante una battaglia!

PROMOSSO, CAPITANO DEANGELIS

Da *Codename: Panzers* questo sequel riprende l'idea di "esperienza e promozioni". Le unità in battaglia guadagnano in abilità e, se sopravvivono, diventano più forti e capaci di combattere. Per questa ragione, vincere perdendo molti "veterani" può rivelarsi, sulla lunga distanza, una sconfitta. Anche noi, agendo bene in uno scenario, guadagneremo "punti di merito" con cui ampliare il nostro gruppo-base di combattenti, acquistandone di nuovi tra quelli disponibili; questi ultimi, man mano che il tempo scorrerà, vedranno l'introduzione di tecnologie e mezzi più sofisticati in corrispondenza delle date in cui apparvero storicamente.


Per controllare la situazione durante gli scontri più confusi è bene avvalersi della pausa.


Accendendo i fari di notte aumenteremo il raggio di visibilità, ma annunceremo la nostra presenza a tutti i nemici.


La schermata da cui acquisire nuovi mezzi contiene anche il database delle unità del gioco.

Il numero complessivo di tipi di unità è inferiore a quello di *Blitzkrieg 2*, ma *C:P2* considera molti dei fattori che avevano importanza sui campi di battaglia dell'epoca: uso di zattere, posizionamento e deflagrazione di mine e cariche esplosive, armi specializzate anticarro, lanci di paracadutisti (e di rifornimenti, rappresentati da casse che scendono appese a un ombrello di tela bianca), artiglieria pesante situata fuori dalla mappa e... abbiamo già parlato dei lanciafiamme che trasformano i veicoli in forni a microonde?

Graficamente, *C:P2* presenta colori brillanti, mezzi abbastanza dettagliati e una vivida ricostruzione dei paesaggi desertici, montuosi e brulli del teatro Mediterraneo. Le animazioni dei soldati non sono eccezionali e nelle scene di intermezzo i protagonisti si muovono in modo un po' innaturale, ma complessivamente l'aspetto visivo è buono - oltre a garantire una fluidità più che discreta anche su sistemi non molto potenti.

Più interessante è l'uso di un motore di leggi fisiche che, sia pur di vecchia generazione, gestisce gradevolmente i sobbalzi e le oscillazioni dei veicoli, oltre a far volare in aria realisticamente omini ed elementi del paesaggio quando arriva qualche botto più violento degli altri. Il sonoro è nella media e la musica (per buona parte ispirata ai sobri ottoni e tamburi di "Salvate il Soldato Ryan", come in qualunque altro gioco di guerra attuale) dopo un po' diventa ripetitiva.

In definitiva, le nostre coccarde dicono tutto: *Codenome: Panzers - Phase Two* è "un vero affare", "gioco consigliato" e uno dei migliori RTS disponibili sul mercato - capace di coinvolgere il giocatore occasionale tanto quanto di impegnare le meningi dell'appassionato di tattica. Se la storia della Seconda Guerra Mondiale vi incuriosisce, o se è uno dei vostri interessi, non ci sono scuse per marcare visita.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

***Codename Panzers Phase One*,** Ott 04, 8
Il primo gioco della serie vanta la stessa ottima giocabilità, e presenta tre campagne imperniate sui fronti orientale e occidentale (Polonia, Francia, Russia ed Europa '44-'45).

***Combat Mission: Afrika Korps*,** Feb 04, 7
L'ultimo gioco della serie di wargame di Battlefront copre il teatro di guerra Mediterraneo (Nord Africa e campagna d'Italia) con grande realismo, ma anche con molta accessibilità per i novizi.

Info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Stormregion** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **02/8052915** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.fxinteractive.com/it/home.htm

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Minimo PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con T&L, 3 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB supporto T&L**
- Multiplayer **Fino a 8 giocatori via Internet, LAN**

- Giocabilità semplice, ma dettagliata
- Buona sceneggiatura per le campagne
- Editor completo di scenari

- Poche innovazioni rispetto al primo titolo
- Istruzioni di missione non sempre chiare
- Meno mezzi rispetto a *Blitzkrieg 2*

Non molte innovazioni rispetto al primo titolo, ma un prezzo contenuto e una giocabilità scintillante rendono *Codename: Panzers - Phase Two* un titolo adatto a tutti. Imparare a combattere non è difficile, ma sviluppare buone tattiche impegnerà a fondo.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
8	7	8	7	8	7



I boss di fine livello sono dei Reploidi di tipo zoomorfo. Questo, per esempio, è ispirato a un panda gigante.



Nel corso del gioco, i personaggi possono prendere il controllo di alcuni robottoni e sfruttarne la potenza.

GENERE: PIATTAFORME

MEGAMAN X8

Salti e sparatorie in stile classico nel mirabolante mondo dei manga giapponesi.

IN ITALIANO

I menu di *Megaman X8* sono completamente in italiano. Il parlato dei dialoghi – anch'essi sottotitolati in italiano – può, invece, essere in inglese o nell'originale giapponese, secondo i propri gusti.



IN ALTERNATIVA...

Raymon 3 Hoodlum Havoc, Apr 03, **8**
Il personaggio simbolo di Ubisoft è protagonista di un ottimo gioco di piattaforme in 3D, con enigmi stimolanti e un buon livello di sfida.

Psychonauts, Ott 05, **8½**
Un gioco di piattaforme/azione nato dalla vulcanica fantasia di Tim Schafer, in cui avventurarsi nei meandri della mente.

A distanza di quasi vent'anni dal primo episodio di *Megaman*, uscito su SNES nel lontano 1987, i computer sono diventati sempre più potenti e in grado di gestire enormi moli di dati e poligoni. Le sue avventure, invece, sono cambiate pochissimo, e sono sempre dei giochi di piattaforme in cui occorre sparare a tanti nemici, saltare e risolvere dei semplici enigmi.

In *Megaman X8* i giocatori dovranno condurre tre tra i personaggi più amati di questa saga (X, Axl e Zero, ma ce n'è anche uno segreto, che non vi sveliamo) attraverso nove livelli, ciascuno caratterizzato da un bizzarro boss finale.

La trama che sta alla base di tutto è abbastanza pretestuosa: nel futuro di *Megaman* si sta costruendo un ascensore orbitale, in grado di collegare le colonie satellite alla Terra. I cattivi (dei robot zoomorfi replicanti) decidono di prenderne il controllo per dominare il mondo, cancellare la razza umana e via di questo passo. I tre eroi, ovviamente, devono impedire che ciò accada contando sulle proprie forze, cioè armi laser, salti e una sana cooperazione.

Prima di cominciare un livello, dovrete scegliere solo due personaggi da utilizzare, più un assistente (tra i tre disponibili), che vi darà dei consigli durante il gioco. Ciascuno ha delle caratteristiche specifiche abbastanza marcate, ma, a meno che non abbiate uno stile particolare, finirete quasi sempre per scegliere X e Axl, dato che gli attacchi ravvicinati di Zero sono tanto

> "È tutto ciò che ci si aspetta da un platform giapponese vecchio stile"

spettacolari quanto difficili da eseguire. Secondo le situazioni, dovrete passare dall'uno all'altro, oppure chiamare in aiuto il compagno quando verrete bloccati da un nemico. Esiste persino un attacco combinato devastante, da eseguire quando si riempie l'apposita barra. Al termine di ciascun livello si viene premiati con nuove armi, che rendono gli eroi sempre più forti, mentre altri bonus possono essere sviluppati nel laboratorio grazie a una sorta di gettoni raccolti durante il gioco.

Megaman X8, insomma, è tutto ciò che ci si aspetta da un platform giapponese vecchio stile: salti, spari, robot giganti, boss assurdi e una trama cartoonesca raccontata con gioia. Anche la struttura è fortemente legata alla tradizione, dato che nonostante la grafica in 3D (graziosa, ma semplice) i livelli sono sostanzialmente in 2D.

Il risultato è gradevole e con un livello di sfida ben bilanciato. Scade un po', però, quando vuole uscire dagli schemi, come nel livello sulle motoslitte ambientato in Antartide. Per il resto, è un buon titolo, breve (servono 6/7 ore per terminarlo, ma si può rigiocare grazie allo sviluppo non lineare), ma sempre abbastanza fresco.

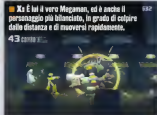
Considerando la penuria dei rappresentanti del genere, per i fan è quasi una scelta obbligata. Almeno finché Capcom non porterà *Viewtiful Joe* su PC.

Alessandro Galli

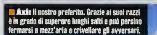


TRE EROI PER DUE POSTI

Chi sono i personaggi che si possono controllare in *Megamon X8*? Vediamone le caratteristiche salienti.



X: È lui il vero Megaman, ed è anche il personaggio più bilanciato, in grado di colpire dalla distanza e di muoversi rapidamente.



Axl: Il nostro preferito. Grazie ai suoi razzi è in grado di superare lunghi salti e può persino fermarsi a mezz'aria e crivellare gli avversari.





Zero: La spada laser di Zero è spettacolare, ma purtroppo inefficace dalla distanza. Molto utile, invece, il doppio salto.

Info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Capcom** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.capcom-europe.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,6 GB HD, Joypad**
- Multiplayer **No**

- Approccio semplice
- Personaggi ben caratterizzati
- Design dei livelli generalmente buono

- Fortemente legato alla tradizione
- Tecnicamente arretrato
- Un po' troppo breve

La squadra di *Megaman* non cambia nel corso degli anni. È un gioco vecchio stile, senza particolari innovazioni, ma anche con pochi difetti, se inquadrato nella maniera giusta. Una distrazione per gli amanti di spari, salti e boss finali.



GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
6	6	8	6	7	7

Gli obiettivi strategici all'interno delle navi sono fin troppo accessibili.

Le battaglie nello spazio sono piuttosto confuse, anche se l'atmosfera è ottima.

GENERE: SPARATUTTO ONLINE

STAR WARS BATTLEFRONT II

Perché la parola fine non poteva arrivare con "Episodio III"...

IN ITALIANO E SU DVD

Tutti i testi a schermo di *Star Wars Battlefront II* sono stati tradotti nella nostra lingua. Frasi di circostanza e dialoghi della modalità Campagna sono rimasti in inglese, con sottotitoli in italiano disponibili solamente per i secondi. Il gioco viene distribuito in formato DVD.

CON un universo in continua espansione grazie alle recenti "prodezze" cinematografiche (le virgolette non sono messe a caso...), il calderone cui gli sviluppatori hanno accesso per creare nuove interpretazioni digitali di Luke Skywalker e compagni si presenta sempre più ricco di idee e "giocattoli" con cui popolarle.

Star Wars Battlefront II ne è l'ennesima prova, rappresentando un genere che ben si adatta alla varietà di eserciti, armi e mezzi che l'ultima trilogia di "Guerre Stellari" ha mostrato sul grande schermo. In qualità di seguito, *Battlefront II* muoveva da un punto di partenza di tutto rispetto: il primo capitolo, sulla scia della strada aperta dai DICE con *Battlefield*, aveva riscosso un notevole successo nella sua interpretazione dei duelli campali online sui teatri più noti della saga di George Lucas, indipendentemente dalla loro "collocazione temporale". Gli ingredienti erano i soliti: tanti contro tanti, molteplici classi di soldati tra cui scegliere, vari mezzi da pilotare e una modalità di gioco a conquista di punti strategici che determinavano anche l'arrivo dei rinforzi (i partecipanti in precedenza rimasti sul terreno). Niente di nuovo, dunque, ma la magia di "Star Wars" aveva dato la spinta finale... una spinta che i Pandemic cercano nella recente uscita di "La Vendetta dei Sith" - episodio della serie scelto per ambientare la campagna "storica" della modalità in singolo di *Bottlefront II*. Fortunatamente, ci si trova davanti a qualcosa di più della solita tirata a lucido con l'aggiunta di qualche scenario di battaglia, perlomeno sulla carta. Jedi e scontri spaziali, infatti, diventano una realtà tangibile, pur se non esente da difetti.

> "Jedi e scontri spaziali diventano una realtà"

La sindrome del "voglio impugnare una spada laser" accompagna tutti i giocatori dai tempi in cui Kyle Katarn (*Dark Forces* e la serie *Jedi Knight*) muoveva i primi passi lungo il sentiero della Forza e, ovviamente, persiste nelle trasposizioni digitali di "Star Wars". Era lecito aspettarsi, dunque, che una delle pecche del primo *Bottlefront* venisse affrontata nel suo seguito, anche se non siamo sicuri che ciò sia avvenuto nel migliore dei modi.



Le campagna "storica" prevede scontri decisamente non convenzionali.

L'impersonare un Jedi viene gestito (sia nella campagna in singolo, sia in multiplayer) come un premio assegnato in seguito al conseguimento di determinati obiettivi o al raggiungimento di un certo punteggio e c'è un'unica possibilità di farlo per ogni livello. Ci si aspetta, dunque, di avere tra le mani lo strumento di distruzione definitivo e in parte questo corrisponde a verità, vista la mole di poteri dei Jedi (parare i colpi e utilizzare la Forza sotto forma di spinte e attrazioni).

In multiplayer, però, la spavalderia legata all'avere il "personaggio forte" si scontra con l'avversario umano che non fugge terrorizzato e che, al contrario, è spronato a eliminarvi il più in fretta possibile, come è tipico di un ambiente competitivo quale

NEI PANNI DEI CLONI

Il primo *Battlefront* offriva una modalità single player priva di trama e piuttosto piatta. Questa è stata riproposta nel seguito con una maggiore libertà di movimento e affiancata da una vera e propria Campagna dedicata agli eventi visti in "Episodio III". Nella Campagna si dovranno affrontare una serie di missioni caratterizzate da obiettivi specifici (alcuni anche divertenti e ben congegnati), all'interno dei "teatri" più famosi visti nella pellicola cinematografica. Si spazierà dalla battaglia sul pianeta dei Wookiee, fino all'assalto al tempio Jedi condotto dall'ormai corrotto Anakin Skywalker. Purtroppo, anche in questo caso il tutto viene minato dalla scarsa intelligenza di avversari e compagni, che priva di mordente l'intera esperienza.



LE CLASSI

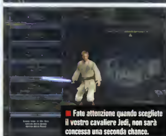
Sia nel gioco single player, sia in multiplayer le classi non saranno tutte disponibili subito. A parte il caso dei Jedi, esaminato nell'articolo principale, per ogni esercito due kit di equipaggiamento dovranno essere "sbloccati" raggiungendo un totale di punti da parte del giocatore. Non si tratta, tuttavia, di combattenti dalla forza superiore, bensì di classi dotate di qualche potere particolare, come spie Botan, soldati imperiali dotati di jetpack o i mortali Droideka, robot in grado di circondarsi con un campo di forza e nemici dei Jedi.





■ Gli scontri tra mezzi pesanti sono una sfida a chi preme più veloce e non a chi guida meglio.





■ Fate attenzione quando sceglíete il vostro cavaliere Jedi, non sarà concessa una seconda chance.

IL MOTORE GRAFICO

Migliorato e arricchito di effetti in linea con le schede video più recenti, il motore di *Star Wars Battlefront II* si comporta piuttosto bene nel dar vita a battaglie di proporzioni epiche. Tuttavia, vanno notati dei drastici cali di velocità in alcune ambientazioni particolarmente ricche di dettagli, quasi a mostrare una certa incostanza nell'ottimizzazione globale del gioco.



quello online. Di conseguenza, l'utilizzo dei Jedi nella campagna in singolo regala grandi soddisfazioni, ma risulta quasi deleterio quando si affronta una partita multiplayer, dato che il Cavaliere diventa una calamita per il fuoco avversario, senza esserne realmente all'altezza.

Lodevole, invece, è stato il tentativo di ricreare teatri di battaglia interamente spaziali in cui combattimenti in volo e sfide "a piedi" prendono vita contemporaneamente, tra piloti che tentano di abbordare le ammiraglie nemiche per distruggerne i punti chiave e duelli a suon di missili e laser tra le astronavi che tutti conosciamo.

A prescindere dall'impiego di un joystick durante il volo (vivamente consigliato), questa parte di *Battlefront II* funziona a tratti, complice una generale confusione causata dalla necessità di rendere tutto il più accessibile possibile. Così, mentre le manovre evasive sono relegate alla pressione prestabilita di combinazioni di tasti (e limitate da una inspiegabile barra di energia), la sensazione che la propria abilità conti poco o nulla è spesso fin troppo viva, favorita dalla mancanza di strumenti cui qualsiasi giocatore di simulatori spaziali è abituato (primo tra tutti un radar tridimensionale). Considerando che, per il resto, non si notano sostanziali novità nella struttura di gioco, rimasta pressoché inalterata dal primo *Battlefront*, si è in presenza di un titolo sì di qualità (lo era il precedente), ma in cui le caratteristiche aggiunte sembrano applicate in maniera un po' superficiale. In parole povere, l'ossatura non cambia anche a dispetto dell'introduzione di ambientazioni e mezzi (ma con tanti riciclati), questi ultimi resi meno dominanti che in passato.

Chi ha già dedicato del tempo a *Star Wars Battlefront* non mancherà di provare una forte sensazione di "già visto", cui, invece, *Battlefield 2* era tanto abilmente scampato.

Carlo Barone

IN ALTERNATIVA...

Battlefield 2, Ago 05, 9
Il vero seguito di uno degli sparatutto online più riusciti degli ultimi anni. Ambientazione moderna e una giocabilità sconvolgente lo rendono il migliore nel suo campo.

CounterStrike: Source, Dic 04, -
Sempre sulla cresta dell'onda, *CS* non è ancora un ricordo lontano, almeno secondo le migliaia di giocatori che ancora affollano i suoi server.

info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Pandemic Studios** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.swbattlefront2.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Lettore DVD, Banda Larga**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+
- Ambientazioni molto varie
- Tanti mezzi da controllare
- Battaglie su vasta scala

−
- Battaglie spaziali confuse
- Motore grafico zoppicante
- Uso dei Jedi poco incisivo

***Battlefront II* è un seguito con tante novità, ma non tutta realmente incisiva. Si respira l'atmosfera di "Guerre Stellari", ma questa non basta più a trasformarlo in un capolavoro, soprattutto con *Battlefield 2* sulla piazza.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	MODALITÀ DI GIOCO
7	9	8	8	7	8


Fra le missioni ci sarà quella della fuga dagli uffici, praticamente identica a quanto visto nel primo film.


Le sezioni iniziali sono un tutorial perfetto e aiutano ad apprendere per gradi il complesso sistema di controllo.

GENERE: AZIONE

THE MATRIX: PATH OF NEO

È tempo di tornare all'interno della Matrice, questa volta nei panni di Neo.

IN ITALIANO

Per una produzione di grande richiamo è quasi ovvio che venga curata la traduzione e *Path of Neo* non fa eccezione. Ogni aspetto del gioco è stato localizzato in italiano in maniera certosina, avvalendosi, tra l'altro, dei doppiatori originali dei film per dar voce ai personaggi.



HACKER AL LAVORO

Se intendete modificare le opzioni, come i comandi, le impostazioni grafiche e quelle dell'audio, dovrete spremere le meningi. Bisognerà cercare il file MatrixConfig.INI, situato nella stessa cartella dell'eseguibile, cliccare con il tasto destro del mouse e togliera l'attributo di sola lettura. A questo punto, potrete lanciare il gioco e sbizzarrirvi cambiando a piacimento le opzioni. Ogni modifica verrà salvata e applicata.

LA saga di "Matrix" è partita alla grande, con un primo episodio diventato quasi immediatamente film di culto.

Con simili premesse, i fratelli Wachowski – autori e registi di "Matrix" – hanno voluto puntare molto in alto, cercando di trasformare una produzione cinematografica in un fenomeno più vasto, che comprendesse, oltre ad altre due pellicole, una serie di cartoni animati e dei videogiochi. Quasi un ciclo di esperimenti narrativi che, messi insieme, avrebbero consentito di approfondire la conoscenza dell'universo di "Matrix". Nonostante l'eccellente esordio, però, qualcosa nella magia è andato perduto.

Il primo videogioco di "Matrix" è stato affidato al genio Dave Perry, eccentrico programmatore che si è sempre fatto notare per la qualità delle proprie realizzazioni, così come per gli enormi ritardi che era capace di accumulare. *Enter the Matrix* prometteva bene, ma una volta sugli scaffali ci è voluto poco per rendersi conto che il gioco era stato lanciato di fretta sul mercato, senza test adeguati e senza nemmeno curare lo schema di gioco.

Sono trascorsi due anni, ed eccoci alle prese con *The Matrix: Path of Neo*, seconda incarnazione videoludica della Matrice sviluppata, almeno apparentemente, con più calma. Perry, questa volta, ha voluto stravolgere la filosofia del gioco e, invece di metterci nei panni di un personaggio secondario, ha preferito farci assaporare le emozioni del protagonista Neo. Praticamente, ci si troverà a rivivere quanto apprezzato nei film, godendosi, al posto delle solite scene di intermezzo, degli spezzoni delle pellicole. L'idea potrebbe piacere a molti, che coroneranno il sogno di interpretare l'Eletto e di essere al centro di alcune delle scene più intriganti della serie.

Purtroppo, il tempo a disposizione del team di programmazione non è servito per correggere gli errori compiuti in precedenza e *Path of Neo* presenta

> "Il Bullet Time non fa che rendere più evidenti i difetti"

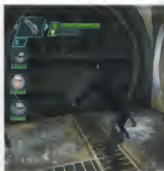
una serie di pecche fastidiose. Molte di queste sono legate a un motore grafico con parecchi problemi, che finiscono per riflettersi sulla giocabilità. Il rilevamento delle collisioni, per esempio, è impreciso e nelle scene più affollate si noteranno corpi che si attraversano quasi fossero immateriali e oggetti animati da leggi fisiche "improbabili".

Se gli scontri con pochi nemici sembrano spettacolari, quando lo schermo si riempie, o si combatte in spazi angusti, il Bullet Time non fa che rendere più evidenti i difetti. L'assenza di ombre per qualunque oggetto, con l'esclusione del protagonista, non aiuta a percepire correttamente le posizioni di avversari e alleati, che tra l'altro fluttuano da una parte all'altra come nei film. Pur potendo eseguire decine di mosse di kung fu e impiegare armi a tonnellate, ci si stufa presto di questa serie infinita di combattimenti, sia per le imprecisioni, sia per la ripetitività dell'azione, che con i livelli varia solamente grazie

DVD IN EDIZIONE SPECIALE

L'origine cinematografica di *Path of Neo* è evidente anche nei menu del gioco. Oltre alle solite opzioni, fa capolino la voce Extra, che consente di accedere a una serie di contenuti aggiuntivi quali filmati, mosse speciali, cheat, artwork e addirittura un "making of". Al contrario dei contenuti speciali di un DVD, non tutto sarà disponibile da subito e l'accesso sarà subordinato al raggiungimento di certi obiettivi.





TUTTO, MA NON SUBITO

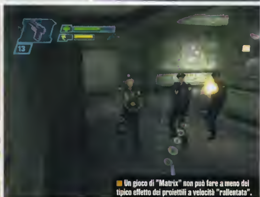
Neo sarà anche l'Eletto, ma inizialmente non possederà la consapevolezza necessaria per esprimersi al meglio. I primi livelli di *Path of Neo* fungeranno quasi da tutorial e solo poco alla volta si arriverà a utilizzare tutte le mosse speciali (si parla di centinaia) a disposizione del protagonista. Fra un livello e l'altro, si potrà investire la propria esperienza e scegliere quale "acquistare" fra le tecniche disponibili.





LA MATRICE DEI BUG

Sebbene non eccellente, *Path of Neo* potrebbe raggiungere almeno la sufficienza: l'azione non manca e i fan dei film non faticheranno a immedesimarsi nell'Eletto. Purtroppo, una serie di bug, anche gravi, rende l'esperienza di gioco ben poco entusiasmante. Graficamente, sono state parecchie le situazioni in cui abbiamo notato problemi di rendering (texture che spariscono, muri trasparenti e così via) e i filmati sono risultati mal sincronizzati con l'audio, almeno sul nostro sistema di prova. In molte situazioni, il protagonista era impossibilitato a sparare e a eseguire mosse, solo cambiando arma si riusciva a farlo reagire correttamente. Abbiamo anche assistito ad alcune "piantate", solitamente durante il caricamento dei livelli.



Un gioco di "Matrix" non può fare a meno del tipico effetto dei proiettili a velocità "rallentata".

Ogni livello sarà introdotto da spezzoni tratti dai tre film. Lo stacco fra queste eccellenti sequenze e la grafica del gioco è netto, e non contribuisce a immedesimarsi nell'eroe.

all'introduzione delle nuove mosse speciali. Non sarà necessario escogitare delle strategie o studiare lo stile di lotta dei contendenti: basterà schiacciare, anche a caso, i numerosi tasti disponibili per vedere Neo volare, calciare, rimbalzare sui muri e riversare chili di piombo sui nemici.

Alcuni livelli obbligheranno a un approccio in stile stealth, ma anche in questi casi siamo ben lontani dalla qualità di capolavori come *Splinter Cell* o *Thief*. Bisognerà eseguire una serie di azioni in maniera meccanica, tanto che, dopo i primi tentativi, tali sezioni si supereranno a occhi chiusi. Un esempio è la parte iniziale del gioco, che vede Neo in fuga dagli uffici in cui lavora, dopo essere stato chiamato da Morpheus. Esattamente come in "Matrix", il giocatore riceverà delle istruzioni via telefono e dovrà eseguire quanto dettogli nei tempi giusti. Un concetto da laser game Anni '80, che poco si adatta all'interattività dei titoli più moderni, soprattutto se si considera che non ci si potrà nemmeno beare di una realizzazione tecnica di qualità elevata.

A livello grafico, *Path of Neo* non convince e tradisce le sue origini su PlayStation 2. Ciò si traduce in texture poco varie e a bassa risoluzione, oltre che in un utilizzo molto limitato degli effetti di Pixel Shading. La trama, una volta visti i film, non dirà niente di più e difficilmente si rimarrà incollati al monitor sino al finale inedito (diverso da quello previsto per la trilogia su pellicola) realizzato dai Wachowski.

Se a questi problemi aggiungiamo una serie pressoché infinita di bug, possiamo affermare che l'unico aspetto che riesce a salvarsi da una solenne bocciatura è il commento sonoro: i doppiatori sono gli stessi che danno voce ai personaggi dei film e l'uso magistrale delle librerie EAX rende credibili i riverberi degli ambienti in cui ci si troverà a giocare.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

Enter the Matrix, Lug 03, 6
Sempre prodotto da Shiny, *ETM* permette di assaporare alcuni retroscena della storia raccontata nei film.

BloodRayne, Lug 03, 6
Una mezza-vampira sexy e letale è la protagonista di questo gioco tutta azione e mosse acrobatiche.

Info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Shiny Entertainment** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.thematrixpathofneo.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo: **Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Si interpreta Neo
- Ci sono numerosi spezzoni dei film
- Buona sezione audio

- Bug a bizzeffe
- Pessimo rilevamento delle collisioni
- Graficamente povero

Path of Neo **segue la brutta china del primo videogioco ispirato ai film di "Matrix": è pieno di bug, poco curato dal punto di vista tecnico e piuttosto noioso da giocare. Ci dispiace constatare che Shiny non ha imparato la lezione.**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	SFRUTTAMENTO LICENZA
5	8	5	5	4	9



L'idea di orde di nemici che assaltano pugni di disperati è trasposta abbastanza bene.

L'atmosfera militare alla "Full Metal Jacket" è resa discretamente, grazie a una sceneggiatura più che buona.

NEL DVD
Nel DVD allegato all'omonima versione di GMC, questo mese trovate la patch 3.2.77 del gioco, che migliora le prestazioni durante l'uso di shader ad alta qualità, corregge diversi problemi con gli script e migliora alcuni aspetti del gioco (i kit medici, per esempio, non vengono più raccolti automaticamente, se non ne abbiamo bisogno). Purtroppo, questo sforzo non risolleva significativamente l'esperienza complessiva.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

STARSHIP TROOPERS

Quando enormi bug assalgono un gioco, il soldato coraggioso risponde al richiamo del dovere!

IN ITALIANO
***Starship Troopers* viene distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano: scatola, manuale e programma, anche se la recitazione degli attori è altalenante.**

IN ALTERNATIVA...

Aliens Vs Predator 2, Nat 01, 8
Due dei mostri più famosi del cinema si scontrano, mettendo in mezzo degli innocenti marine spaziali. Genuinamente terrificante!

Call of Duty 2, Dec 05, 9
Un "lavoro di squadra" per alcuni soldati tanto comuni quanto coraggiosi, nell'inferno della Seconda Guerra Mondiale. Un FPS elettrizzante e spettacolare.

TRATTO dalla trasposizione cinematografica dell'omonimo romanzo di Robert Heinlein, realizzata nel 1997 dal regista Paul Verhoeven, *Starship Troopers* entra nell'arena degli sparatutto contemporanei con credenziali di rispetto: un'ambientazione che ricorda "Aliens" e la facoltà di immergere le vicende del nostro personaggio in scenari bellici di ampio respiro e con più protagonisti, alla *Call of Duty*.

Purtroppo, entrambe le potenzialità vengono disattese da una giocabilità banale e – soprattutto – da un numero incredibile di problemi tecnici. Dopo la distruzione di Buenos Aires da parte di enormi insetti alieni, la Terra è coinvolta in una guerra senza quartiere contro la sciamante minaccia cosmica. In prima linea c'è la "Fanteria dello Spazio", guerrieri d'élite armati con gli ultimi ritrovati della tecnologia bellica e gettati a ondate contro le orde aracnoidi. Una propaganda militare martellante promette "gloria, vittorie e la possibilità di visitare l'universo", attirando in tale corpo migliaia di giovani ansiosi di "fare la loro parte".

Noi siamo una di queste reclute e il gioco ha inizio su una delle gigantesche astronavi che trasportano i fanti in battaglia. Un breve corso d'addestramento ed eccoci già scagliati nel cuore della mischia – un allucinante frullato di esplosioni, insetti che si disintegrano in nubi di materia verdastra, lame chitinose che smembrano e squartano, e feriti che urlano. Gli ordini che riceviamo via radio dal nostro comandante rappresentano l'unica ancora di salvezza nel caos.

Come abbiamo scritto, *ST* mostra potenzialità così grosse da fare rabbia. La guerra intorno a noi è viva e realistica: non siamo un marine singolo che deve salvare il mondo, ma, grazie a script dettagliati e ben realizzati, la nostra parte è semplicemente quella di "punta di diamante" di un'intera compagnia di soldati che si muovono e interagiscono con noi. Se al resto del gioco fosse stata dedicata la medesima cura, ci troveremmo davanti a un piccolo gioiello.

> "Con maggiore cura sarebbe stato un buon titolo"

Passata l'adrenalina iniziale, però, ci si rende presto conto di come le "missioni" di *ST* consistano essenzialmente nell'avanzare tenendo premuto il grilletto del "mitra a munizioni infinite" aprendosi la strada tra gli insetti come con un machete nella giungla. Il gioco prevede anche altre armi, quali granate, fucili d'assalto a proiettili perforanti e torrette fisse, ma l'idea di base non cambia di molto.

Su molti sistemi, *ST* ha la pessima abitudine di piantarsi dopo pochi minuti e, anche quando questo non accade, ogni tanto ci si imbatte in uno "script" che non funziona, rendendo impossibile proseguire una missione e costringendo il giocatore a ricominciare tutto da capo. I problemi sono così seri, che abbiamo deciso di approfondirli altrove in questa pagina.

Peccato. È uno di quei casi in cui uno *Starship Troopers 2* cui venga dedicata maggiore cura sarebbe davvero benvenuto. Nel frattempo, possiamo solo sperare che ulteriori aggiornamenti risolvano i problemi di questo, consentendoci, un giorno, di gustare la sua tutto sommato affascinante ricostruzione, ironica e nichilista, degli eventi del film.

Vincenzo Beretta 

CACCIA AL BUG

Starship Troopers presenta molti problemi. Il più grave è un'incompatibilità riscontrata con molti computer. Lo abbiamo provato su almeno cinque macchine e su quattro di esse andava inesorabilmente in crash dopo pochi minuti di gioco. Una pecca piuttosto diffusa, almeno a giudicare dal numero di thread aperti sul forum ufficiale per denunciare tale malfunzionamento. Abbiamo cercato di isolare il problema e sembrerebbe riconducibile ad alcune versioni dei driver OpenAL per schede Audigy. In realtà, anche disinstallando le schede Creative e sfruttando le interfacce audio integrate nelle motherboard, il problema persisteva. Seguite il forum sul sito ufficiale (**www.starshiptroopersgame.com**) per eventuali news a riguardo.

Oltre a questo, talvolta gli script delle missioni non funzionano correttamente, mentre l'intelligenza Artificiale appare inadeguata. Problemi di "clipping" rendono possibile per il personaggio incastrarsi nel paesaggio, costringendo a ricaricare. Infine, *ST* non solo richiede un acceleratore 3D con 128 MB di memoria e il supporto hardware per vertex e pixel shader, ma funziona esclusivamente con le seguenti schede: NVIDIA GeForceFX* serie 5600/5700/5800/5900. NVIDIA serie GeForce 6 e 7 (* non le versioni LE) ATI Radeon** serie 9600 Pro e XT/9700/9800. ATI Radeon serie** X300/X600/X700/X800 (** non le versioni 9700SE o integrate). Questi requisiti hardware esosi sembrano strani, considerando che graficamente il titolo appare datato.

info ■ Casa **Empire** ■ Sviluppatore **Strangelite** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.starshiptroopersgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM (vd. Caccia al Bug), 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

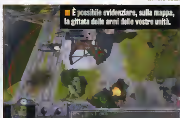
- Buon uso della licenza
- Bella atmosfera cinematografica
- Scene d'azione concitate

- Gravi problemi tecnici
- Giocabilità monotona
- Graficamente mediocre

Un titolo con possibilità interessanti non riesce a raggiungere la sufficienza a causa della scarsa cura nella loro realizzazione. L'atmosfera satirica del film è resa abbastanza bene, ma il gioco di Strangelite non riesce a convincere.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
6	7	7	5	6	5



È possibile evidenziare, sulla mappa, la gittata delle armi delle vostre unità.



Le ambulanze saranno in grado di curare i soldati feriti.

IN ITALIANO

Mockba to Berlin è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: scatola, manuale e programma.
È rimasta in inglese la voce che avverte di eventi particolari sul campo di battaglia, ma i suoi interventi sono comunque accompagnati da sottotitoli nella nostra lingua.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

MOCKBA TO BERLIN

Dopo avervi fatto visitare il fronte occidentale, Atari e Monte Cristo vi portano nelle steppe russe.

TUTTA la campagna di Russia, dal 1941 all'apocalittico finale nel 1945, è l'oggetto di *Mockba to Berlin*, il nuovo titolo della serie di RTS ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale a opera di Atari/Monte Cristo.

Dall'esordio con *Afriko Korps Vs. Desert Rots*, questi giochi si sono proposti di ricreare le principali campagne del grande conflitto con discreto realismo, pur mantenendo una giocabilità accessibile al grande pubblico.

La guerra sul fronte orientale fu uno scontro di dimensioni titaniche, sia per la vastità dell'area interessata, sia per lunghezza e tragicità. *Mockbo to Berlin* offre tre campagne formate da scenari collegati, che ne ricostruiscono i periodi-chiave. "Barbarossa" copre l'offensiva tedesca del giugno del 1941, che portò la Wehrmacht alle porte di Mosca (solo per essere fermata dal sopraggiungere del terribile inverno russo); "La Guerra in Russia" si occupa della fase centrale della contesa, culminata con la tragedia di Stalingrado, la distruzione della Sesta Armata tedesca e lo scontro di Kursk nel 1943 (eventi che, secondo molti storici, segnarono l'inizio della fine per il Reich); infine "L'Ultima Battaglia" segue la controffensiva russa che ricacciò la Germania entro i propri confini, terminando con la caduta di Berlino e la fine della guerra in Europa. Complessivamente, sono venti gli scenari cui giocare. Mentre, inizialmente, sarà obbligatorio seguire la cronologia storica, e non potrete scegliere uno scenario se prima non avrete completato quello precedente, in seguito sarà consentito rigiocare quelli che vi saranno piaciuti di più selezionandoli da un menu apposito.

Ogni scontro è a livello tattico e le unità rappresentano singoli veicoli, aerei, cannoni o fanti. Quello che viene inscenato è, dunque, uno "spicchio" della realtà storica, ma i mezzi, il terreno, le architetture della regione e perfino le condizioni atmosferiche sono modellate sulla battaglia vera. La giocabilità è quella tradizionale degli RTS: una o più unità sono selezionabili tracciando un riquadro intorno a loro con il cursore e, quindi, indicando sulla mappa dove devono muovere o chi devono attaccare. La fanteria è in grado di salire sui veicoli ed entrare negli edifici (guadagnando, in quest'ultimo caso, un bonus in difesa), mentre il programma considera elementi secondari quali la possibilità di trainare cannoni con cingolati e autocarri, di riparare mezzi e perfino di chiamare attacchi aerei sulla mappa. *MtB* non è un brutto gioco, avendo la sua forza nella semplicità e nei requisiti di sistema relativamente modesti. Malgrado gli sviluppatori abbiano inserito molti nuovi mezzi e alcuni miglioramenti alla I.A., però, il programma non si discosta dai titoli precedenti (*D-Day* e *1944: Battle of the Bulge*).

> "Tre campagne ricostruiscono la guerra in Russia"

Se siete appassionati di ciò che riguarda la Campagna di Russia, allora potrà interessarvi, ma la nostra preferenza resta per *Combat Mission 2: Barbarosso to Berlin*.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

***Codename: Panzers – Phase One*,**
Ott 04, 8
Questo piccolo gioiello è simile a *Mockba to Berlin*, ma offre più campagne dedicate alle principali nazioni del conflitto e più opzioni, pur mantenendo una gradevole semplicità di base.

***Combat Mission 2*,**
Gen 03, 8
Un gioco di guerra tattico in 3D che copre il fronte russo dal 1941 al 1945. Bello, realistico e non molto complesso, consente di giocare con tutte le nazioni che parteciparono al conflitto.

MEGLIO DARSELA...

L'Intelligenza Artificiale di *1944: Battle of the Bulge* (il precedente titolo della serie) aveva ricevuto diverse critiche da parte dei giocatori, così gli sviluppatori di *Mockba to Berlin* hanno deciso di migliorarla sotto diversi aspetti.
La fanteria ora è in grado di determinare se le armi con cui è equipaggiata sono efficaci contro le unità attaccanti o se è il caso di ritirarsi, e non vedrete più poveri fantaccini che tentano di fermare un panzer a fucilate. Inoltre, se le cose si mettono davvero male non è escluso che le vostre unità possano arrendersi al nemico. Infine, è stata introdotta la facoltà di caricare fanti sui carri armati (una tattica standard per l'Esercito Russo) e di farli smontare automaticamente non appena il tank che li trasporta viene attaccato. Questi cambiamenti sono validi sia per il giocatore, sia per la I.A.



info ■ Casa **Monte Cristo** ■ Sviluppatore **iNtex** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.montecristogames.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 1,2 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2,2GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Buon numero di scenari
- I.A. migliorata
- Editor di mappe

- Troppo simile ai titoli precedenti
- Grafica sorpassata
- Un po' ripetitivo

Un gioco interessante grazie anche al prezzo abbordabile, ma che non riesce a competere con titoli del calibro di *Codename: Panzers* e *Blitzkrieg*. Il sistema è stato leggermente migliorato rispetto a *1944: Battle of the Bulge*.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	5	7	6	6	6

6

CACCIA PACIFICA

Per quanto siano ben disposti a tollerare il loro nuovo ruolo e non causino mai eccessivi problemi al gestore, gli animali di *Wild!* rimangono comunque degli esseri selvatici. Può capitare, quindi, che qualcuno decida di scappare dal recinto e costringa il giocatore a una sessione di caccia, ovviamente a base di tranquillanti. In tali situazioni, ci si trova a sorvolare il parco o i suoi dintorni a bordo di un elicottero e bisogna colpire i fuggitivi utilizzando un fucile di precisione.

Anche in *Wild!* è possibile vivere le emozioni dal punto di vista dei visitatori.



Le escursioni con gli elefanti avvengono su un circuito prestabilito dal gestore del parco.

IN ITALIANO

Wild! si rende disponibile per il pubblico italiano con una traduzione di ottima fattura, che, vista l'assenza di dialoghi, va a interessare le spiegazioni dell'interfaccia e i menu di gestione. Per giocare a *Wild!* È necessario aver installato sul PC anche il gioco base *RollerCoaster Tycoon 3*.

La caccia pacifica dall'elicottero viene condotta mirando con il mouse e sparando i proiettili soporiferi con il pulsante sinistro dello stesso.

GENERE: GIOCO GESTIONALE

ROLLERCOASTER TYCOON 3: WILD!

Dopo le giostre e i parchi acquatici, è la volta degli animali selvatici.

NON succede di frequente che un gioco e le sue espansioni trovino spazio per ben tre volte nel giro di un solo anno sulle pagine di GMC.

Ovviamente, l'eccezione che conferma la regola è sempre in "agguato", come dimostra la seconda variazione sul tema di *RollerCoaster Tycoon 3* che Atari sottopone all'attenzione dei cultori dei giochi gestionali. Nel capitolo originale, gli appassionati hanno avuto modo di organizzare un luna park a base di giostre; nella prima espansione, *Soaked!*, ha fatto il suo esordio il tema acquatico, mentre per il terzo capitolo gli sviluppatori di Frontier Developments hanno tratto ispirazione dalla selvaggina.

Le novità più rilevanti riguardano i contenuti, tra cui spiccano giostre ad alto tasso di spettacolarità, negozi e servizi per i visitatori, e, in particolare, due nuovi temi (preistoria e safari). L'integrazione di tali elementi nella meccanica di gioco è eccellente e ciò garantisce a chiunque abbia già preso contatto con il mondo di *RollerCoaster* la possibilità di entrare subito in azione, sviluppando recinti per gli animali e attrazioni a tema, quali escursioni a dorso di elefante e safari a bordo di jeep.

Il rispetto delle tradizioni trova conferme anche nel sistema di controllo e nel motore grafico, due elementi che agiscono in simbiosi, consentendo al gestore di osservare e intervenire con precisione su ogni elemento dello scenario, visitatori compresi.

Tuttavia, l'espansione rischia di non soddisfare sul lungo periodo le esigenze dei giocatori più esperti, ossia di quelli che gradiscono un livello di sfida elevato. Ciò avviene per due motivi, in particolare. Il primo riguarda l'atteggiamento della

> "Sul lungo periodo, non soddisfa le esigenze dei più esperti"

fauna, che non reagisce in maniera sufficientemente realistica e profonda all'ambiente in cui si trova a vivere. Le dimensioni dei recinti e la conformazione del terreno (superficie, quantità di alberi, eccetera) paiono non influire sull'atteggiamento dei nuovi ospiti, che



Per evitare di arrecare danni alle piramidi, conviene studiare la planimetria dello scenario prima di predisporre i percorsi delle attrazioni.

per di più dimostrano di tollerare senza stress alcuno la prossimità di giostre mastodontiche e visitatori chiassosi.

Il secondo aspetto che rende (troppo) abbordabile *Wild!* corrisponde alla facilità con cui si reperiscono i fondi necessari alla gestione del parco. Gli animali sono sempre di buon umore e trovano spesso l'occasione per produrre cuccioli. Tali bestioline nate in cattività rappresentano una fonte di reddito costante, dato che sul mercato sono sempre presenti acquirenti disposti a sborsare delle fortune per godere in esclusiva della loro "coccolosità".

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

GALLERIE SU MISURA

La principale novità presente in *Wild!*, in termini di sfruttamento del terreno in funzione luna park, riguarda la possibilità di scavare delle gallerie nelle montagne. Purtroppo, tale opzione non consente di correggere automaticamente gli errori e impone al giocatore di tappare manualmente i buchi non utilizzati.

IN ALTERNATIVA...

Zoo Tycoon 2, Dic 04, 7
Il gioco da scegliere se si desidera gestire le esigenze degli animali e non si vuole avere a che fare con le giostre.

Jurassic Park: Operation Genesis, Ago 03, 6
Se le sezioni a tema preistorico di *Wild!* vi sono piaciute, allora vi conviene dare un'occhiata ai veri dinosauri della Universal Interactive.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Frontier Developments** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.atari.com/rollercoastertycoon

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 800 MB HD, *RollerCoaster Tycoon 3***
- Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 348 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Nuovi temi: preistoria e safari
- La veste grafica è ancora attuale
- Curva di apprendimento bilanciata

- Comportamento superficiale degli animali
- Poco impegnativo per gli esperti
- Rallentamenti nelle ore notturne

***Wild!* è l'espansione per *RollerCoaster Tycoon 3* che gli amanti degli animali stavano aspettando. Integra la gestione delle giostre con la cura per la fauna, purtroppo trascurando un po' il comportamento realistico di quest'ultima.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
8	7	8	7	7	6



Il sistema grafico, a volte, regala scorci davvero apprezzabili.



Questa specie di triciclo a motore è uno dei tanti mezzi di locomozione utilizzabili.

IN ITALIANO

80 Giorni arriva nel negozi parzialmente tradotto. I dialoghi del personaggi rimarranno in lingua inglese (abbastanza difficile da comprendere a causa degli accenti del personaggi), ma saranno presenti i sottotitoli, in italiano così come i testi a video. Anche il manuale sarà interamente tradotto nella nostra lingua.

GENERE: AVVENTURA

80 GIORNI

Se pensate che sia semplice girare il mondo in 80 giorni, perché non farci una scommessa?

UN SALVATAGGIO INOPPORTUNO

Prima di abbandonare la prima città, "ammireremo" un balletto interpretato dai personaggi di *80 Giorni*. Tralasciando il fatto che il balletto non ha nulla a che vedere con il resto della storia, il gioco salverà la posizione automaticamente un istante prima dell'esibizione.
Dovendo ricaricare quel salvataggio non avremo scelta e saremo costretti a rivederlo per intero, senza poterlo interrompere.



LA MEMORIA NON BASTA MAI

Come ben specificato nel manuale, *80 Giorni* funziona al meglio con "almeno" 1024 MB di memoria RAM. Con un sistema pari a quello consigliato, ma con "soli" 512 MB, abbiamo riscontrato problemi di prestazioni e caricamenti molto lunghi.

NON ci sono problemi: con i mezzi moderni, compiere il giro del mondo in 80 giorni è un'impresa fattibile, questo ha pensato lo zio del protagonista in *80 Giorni*, un'avventura ispirata al noto romanzo di Jules Verne.

Impegnando la sua fortuna, scommette di replicare l'impresa di Fogg, personaggio del libro originale, ma spedisce l'ignaro nipote Oliver a spasso per il globo al posto suo.
Il ragazzo dovrà passare per quattro città in particolare: Il Cairo, Bombay, Yokohama e San Francisco, riportando da ognuna di esse alcune prove, relative all'attività di inventore dell'anziano parente.

80 Giorni altro non è che un gioco quasi da console, caratterizzato da lunghe esplorazioni e rari enigmi, per lo più basati sul reperimento di oggetti e poco altro. Il protagonista dovrà aggirarsi a lungo per le città, sempre con uno o due obiettivi da raggiungere, del genere "arriva fino all'albergo" o "trova il tale oggetto". Orientarsi potrebbe essere un problema, ma una specie di radar sullo schermo rende il compito quasi banale, indicando la direzione verso cui bisognerà spostarsi, in stile GPS.
Altro punto di forza di *80 Giorni* avrebbero dovuto essere i mezzi di locomozione. Il ragazzo, infatti, potrà muoversi ovunque, ma sfruttando sistemi alternativi lo farà con maggiore efficienza. Tricicli a motore, cammelli, tappeti volanti, elefanti e via dicendo saranno a sua disposizione... peccato che siano pressoché tutti intercambiabili e che, spesso, non esista differenza tra usare l'uno o l'altro.

> "Molti enigmi richiederanno lunghi e noiosi spostamenti"

Pochi saranno gli enigmi che non richiederanno lunghi e noiosi spostamenti; per esempio, c'è una sequenza su un dirigibile dove, stremati dalla noia di doverlo ripercorrere ogni volta per intero, abbiamo trovato quasi irresistibile la tentazione di interrompere la partita. Non basta. Purtroppo, la trama alla base di *80 Giorni* è abbastanza scialba (girare il mondo per la scommessa di uno zio?) e il protagonista non aiuta di certo: poco incisivo, quasi trasparente, il classico personaggio del cui destino non ci potrebbe interessare di meno.

Completano il quadro un buon numero di figure secondarie con cui condurre dialoghi a senso unico, la popolazione (due o tre frasi per decine di personaggi) e situazioni in cui la grafica si ripete in maniera fastidiosa, come quando si visita un secondo dirigibile trovandolo assolutamente identico a quello già conosciuto.
Talvolta, per raggiungere obiettivi di piccola portata si è costretti a eseguire un numero esagerato di azioni, senza un vero motivo. Il tutto pare un'antologia sul come demotivare il giocatore.

Peccato, perché le premesse ci avevano fatto pensare a un titolo divertente e scanzonato; al contrario, *80 Giorni* si è rivelato ben poco ispirato.

Roberto Camisana



IN ALTERNATIVA...

Fahrenheit, Set 01, 8½
Un eccellente gioco, che si distacca un po' dagli stilemi classici delle avventure grafiche. Quasi come vivere un film.

Viaggio al centro della Luna, Nov 05, 6½
Altra avventura ispirata alle opere di Verne, più cerebrale e meno d'azione rispetto a *80 Giorni*.

Info ■ Casa **Frogwares** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Blue Label Ent.** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.80days-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD, Win 2000**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

Pro
- Grafica variopinta
- Differenti mezzi di locomozione
- Sporadici momenti di originalità

Contro
- Struttura ripetitiva
- Personaggi senza spessore
- Motore grafico troppo esigente

Doveva essere una piacevole avventura d'azione ispirata al romanzo di Jules Verne, purtroppo si è rivelata una delusione. Pochi enigmi, poca azione, tanta monotonia e dei requisiti tecnici un po' troppo elevati.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	5	6	6	4	5

IN ITALIANO E SU DVD

Come per i suoi predecessori, anche nell'espansione di *Battlefield 2* l'italiano è presente dovunque, dalle spiegazioni al messaggi radio in forma testuale. Allo stesso modo, le voci dei messaggi saranno "tradotte" nella lingua dell'esercito cui apparterrete, anche se è possibile decidere di ascoltarle sempre in inglese. *Special Forces* viene distribuito in formato DVD.



Gli effetti dei gas tossici sono deleteri per vista e movimento, state pronti a indossare la vostra maschera!

Il sistema di comunicazione radio con un semplice tasto si dimostra, in assoluto, uno dei più funzionali di sempre.



Grazie alle nuove opportunità di movimento, raggiungere le retrovie e colpire i bersagli strategici è ancora più appagante.

Tra i nuovi mezzi spicca questo APC dotato della forza offensiva di un tank, ma non della stessa resistenza.

GENERE: SPARATUTTO ONLINE

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Quando la notte diventa protagonista.

DA SCARICARE!
Seguendo la strada aperta da Valve con il sistema Steam, anche EA sta provando a verificare le potenzialità della vendita diretta online tramite il download del gioco. Esattamente come accadde per *Half-Life 2*, infatti, *Special Forces* può essere scaricato e acquistato online dal sito ufficiale del gioco.

IN ALTERNATIVA...

Star Wars Battlefront II, Nat 05, 7½
Se amate l'universo di "Star Wars" e gli sparatutto online, avrete tra le mani il connubio perfetto... ma solo a patto di non aver già abbondantemente giocato il suo predecessore!

CounterStrike: Source, Dic 04
Per comparire quale alternativa di ogni sparatutto online, *CS: Source* ha indubbiamente lasciato il segno.

CHE ***Battlefield 2*** **sia lo sparatutto online dell'anno, lo possiamo affermare con una certa tranquillità. Grazie a una formula vincente in partenza, il titolo dei DICE ha saputo offrire molto più di una semplice rivisitazione di *BF 1942*, creando nuove dinamiche nelle attività di squadra e offrendo un completo aggiornamento dei teatri di battaglia, ambientati nei territori contemporanei più "caldi".**

Come accadde con il primo *Battlefield* e *Secret Weapons of WWII*, era abbastanza prevedibile che l'espansione sarebbe arrivata presto; ciò che ci ha sorpreso, invece, è l'esserci trovati davanti a un disco aggiuntivo così "tematico" nelle novità introdotte, magari poco eclatanti, ma sostanziali e incisive.

In un add on di questo genere ci si attende di vedere nuove classi, livelli e mezzi, aspetto che *Special Forces* sorvola bellamente, occupandosi di inserire nel gioco solo qualche trascurabile novità in questi ambiti (nessuna in termini di classe, pochissime relative ai mezzi controllabili). Tuttavia, nelle otto mappe addizionali che introduce, sono presenti delle interessantissime variazioni nelle meccaniche di gioco, che prendono la forma di originali "gadget" in dotazione alla fanteria. Non si fatica a notare che l'intera espansione è focalizzata attorno a questa Arma.

Tenendo fede al proprio nome – *Special Forces* – la maggior parte degli scenari saranno urbani e vedranno contrapposte forze speciali di vari paesi (Seal, SAS e Spetnaz per citare i corpi più noti), dotate di una libertà di movimento più che inedita per gli standard dell'intera saga di *Battlefield*, grazie all'impiego di rampini e balestre in grado di tendere cavi su cui "scivolare" per

"L'espansione è focalizzata attorno alla fanteria"

cogliere di sorpresa il nemico. Salire sui tetti dei palazzi e calarsi indisturbati oltre ostacoli altrimenti insormontabili (grazie a diversi oggetti che, in un'ottica di squadra, sono assegnati a classi differenti) diventa così una strategia di gioco estremamente interessante, soprattutto perché il tutto può avvenire con il favore delle tenebre. La metà delle mappe offerte, infatti, si svolge dopo il crepuscolo: immancabile, quindi, l'introduzione della modalità di visione notturna. Quest'ultima non è un semplice vezzo estetico, data la disponibilità di granate accecanti e di gas tossici che vi costringeranno a ricorrere alle maschere antigas in dotazione, perdendo però la capacità di vedere nel buio.

Non è necessario aver frequentato l'accademia militare per comprendere le potenzialità insite nella combinazione di tutti questi fattori in una partita online, specie con team ben organizzati, aspetto che rappresenta la parte più promettente di *Special Forces*!

Carlo Barone 

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Digital Illusion CE** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.eagames.com/official/battlefield/specialforces/us/home.jsp**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, *BF 2*, DVD, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Audigy 2, ADSL o superiore**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Nuove meccaniche di gioco
- Otto livelli inediti
- Mappe notturne!

- Nessuna nuova classe
- Pochi mezzi aggiuntivi
- Inutile in single player

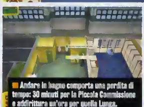
Non stravolge nulla, ma aggiunge tanti elementi che, nell'insieme, arricchiscono in modo sensibile la già completa esperienza di *BattleField 2*. Il focus sulla guerriglia urbana e l'impiego massiccio di fanteria potrebbe non piacere a tutti.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	MODALITÀ DI GIOCO
9	8	8	9	8	8



Molti dei compiti assegnati vanno portati a termine interagendo con il proprio computer.



Andare in bagno comporta una perdita di tempo: 30 minuti per la Piccola Commissione e addirittura un'ora per quella Lunga.

Per partecipare alla riunione, è sufficiente recarsi puntuali nell'apposita sala e cliccare su una sedia.

ITALIANO STEALTH

In un gioco tratto da una trasmissione TV come "Camera Café" i dialoghi sono tutto. Quindi, è imperdonabile che il gioco sia sprovvisto di doppiaggio ufficiale. Con le voci di Nervi e Bitta sarebbe stata un'altra storia, invece ci si deve accontentare di sottotitoli e menu in italiano.

GENERE: SIMULAZIONE D'UFFICIO

CAMERA CAFÉ - IL GIOCO

Povero Silvano, adesso gli tocca il sale nel caffè macchiato anche per gioco...

TIPI DISPETTOSI

Per dare una scossa alla routine dell'ufficio bisogna liberarsi da ogni scrupolo e iniziare a manometterne gli strumenti. L'ascensore è un ottimo bersaglio, così come la fotocopiatrice. Inoltre, gli scherzetti suscitano nei personaggi non giocanti reazioni impreviste, che a volte si rivelano utili per il raggiungimento del proprio obiettivo principale.

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2, Ott 04, 9
Gigantesco, divertente e completo di tutto quanto serve a simulare una vita. Imprescindibile per chi adora il genere.

Singles 2: Cuori in Affitto, Set 05, 7
Passioni a bizzeffe e una grafica che si lascia apprezzare, per un gioco in cui il corteggiamento la fa da padrone.

SPAZIO a una breve precisazione: lavorare nella redazione (ufficio) di Giochi per il Mio Computer è uno spasso, quindi tutti i riferimenti alla noia da scrivania che seguiranno sono da ritenersi generici e non devono in alcun modo mettere in allarme i capi. Detto ciò, sotto con *Camera Café*.

Il titolo del prodotto non lascia adito a dubbi: questo è il gioco ufficiale della trasmissione televisiva di Italia 1 e, in quanto tale, si fregia della presenza di Luca "Nervi" Bizzarri e Paolo "Bitta" Kessisoglu, nei panni dei responsabili acquisti e vendite dell'anonima azienda. In TV, la cosa funziona alla grande grazie a un ritmo vertiginoso e alle gag screanzate dei protagonisti, sempre pronti a giocare qualche brutto scherzo ai vari Silvano, De Marinis e Olmo, ma sul monitor il discorso cambia radicalmente.

Di per sé, la struttura simulativa del prodotto ben si adatta alla routine aziendale, che tra fotocopie, riunioni e telefonate scandisce il ritmo triste delle giornate alla scrivania. Il problema è che la cosa non suscita divertimento sul medio e, tanto meno, sul lungo periodo. I primi istanti di soddisfazione, generati dalla presenza della macchinetta del caffè e dei personaggi ufficiali, lasciano presto spazio alla constatazione della superficialità dell'azione di gioco, il cui scopo è gestire gli impegni in modo da mantenere in equilibrio le relazioni personali e le mansioni lavorative. Le prime sono articolate su tre livelli (amico, nemico e neutro), che si modificano nel corso della vicenda in base alle chiacchierate e ai dispetti compiuti dai protagonisti. Ovviamente, avere dalla propria parte un collega ben disposto significa contare su un supporto nell'adempimento delle missioni, mentre, al contrario, trovarsi sulla strada un compagno di lavoro accigliato può causare dei contrattempi.

"Va mantenuto l'equilibrio tra relazioni personali e mansioni lavorative"

Camera Café va affrontato con un protagonista per volta (Luca o Paolo), in base alla missione selezionata all'inizio della partita, ma le differenze tra i due scenari sono scarse, anzi, per ciò che riguarda l'ambientazione vera e propria equivalgono a zero. In entrambi i casi si tratta di consultare il proprio PDA (computer palmare) per capire quali sono i compiti da portare a termine, avendo cura di controllare il tempo necessario al loro completamento prima di affrontarli. Il rispetto degli orari è un fattore decisivo per il buon esito delle partite, in quanto se si mancano degli appuntamenti si è passibili di richiamo e alla quarta lettera ci si ritrova senza scrivania!

AGENDA ELETTRONICA

Il palmare infilato nelle tasche di Paolo e Luca è indispensabile per tenere sotto controllo la situazione lavorativa e l'andazzo dei rapporti personali. La finestra più importante è quella che riguarda gli impegni (Agenda), il cui completamento è fondamentale per il buon esito delle missioni. Qui vengono elencate le mansioni (riunioni, fotocopie, eccetera) da svolgere nel corso della giornata, corredate dall'indicazione del tempo necessario a portarle a termine. Nella sezione Loro, invece, è presente un diagramma che evidenzia la predisposizione dei diversi personaggi non giocanti. Quando l'indicatore è sul rosso, conviene esibirsi in qualche barzelletta per recuperare la simpatia; se, invece, è verde si può anche trascurare l'interlocutore.



Il puntino rosso alla voce Riunione indica un impegno saltato, a causa del quale è stata ricevuta una lettera di richiamo.

Primoz Skulj



Info ■ Casa **Nobilis** ■ Sviluppatore **Nobilis** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.nobilis-france.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Volti ufficiali della trasmissione TV
- Cura per le relazioni personali
- C'è la macchinetta del caffè

- Poca interazione, tanta noia
- Ambientazione monotona
- Manca il doppiaggio

Un gioco dedicato a chi nutre un interesse incondizionato per le gesta di Bitta e Nervi della serie televisiva "Camera Café", ma troppo superficiale per soddisfare chi ne capisce di simulazioni di vita. Una vera giornata in ufficio è meno noiosa!

4

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEROSIMIGLIANZA
4	3	4	3	5	7



Alcune quest vi consentiranno di evocare mostri alieni radioattivi capaci di distruggere i vostri nemici più potenti in pochi secondi.



Gli scontri tra Eroi e Supercattivi raggiungono gradi di spettacolarità mai visti prima.

GENERE: MMORPG

CITY OF VILLAINS

Stanchi di essere protettori dei deboli e difensori della legge? Ecco il gioco che fa per voi: una Città di Malvagi!

ROGUE Islands. Un piccolo arcipelago al largo delle coste di Paragon City dominato da Aracnos e i suoi sgherri. In questo scenario si svolgono le lotte intestine e gli scontri epici raccontati da *City of Villains*, sequel di *City of Heroes*.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Non si tratta di un add on o di un disco integrativo, né di una nuova versione del gioco, ma di un Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) completo a tutti gli effetti, capace di offrire infinite ore di avventure di ogni tipo e per ogni palato.

Se in *City of Heroes* il compito dei giocatori era quello di impersonare i grandi eroi dei fumetti, difendendo la città dalle malefatte dei super-criminali, in *City of Villains* lo scopo sarà proprio quello di salire la scala gerarchica dei più ricercati, fino a diventare il "nemico pubblico numero uno". Le missioni riflettono questo tipo di scelta morale: dal rapimento di uno scienziato all'uccisione di scomodi testimoni, dall'installazione di una bomba a tempo in un edificio nemico alle rapine nelle banche e nei locali.

Così come in *CoH* era consentito scegliere tra diversi tipi di "archetipi" eroici (il Tanker, il Blaster, eccetera), in *CoV* avrete a disposizione molte classi di super-criminali, alcune delle quali sono un'innovazione notevole in questa serie. Il Brute è, di fatto, una versione negativa del Tanker: la potenza fisica e la massa muscolare sono tutto e con pochi semplici pugni sarete in grado di abbattere anche i nemici più coriacei. A questo, si aggiunge il fatto di saper incassare i colpi molto bene e di essere dotati di difese (come armature o rigenerazioni varie) tali da fare da scudo contro gli attacchi avversari ai vostri compagni.

Gli Stalker, invece, sono i guastatori dei supercattivi. Non sono dotati di attacchi a distanza e devono arrivare a contatto con il nemico per colpirlo, ma la loro capacità di nascondersi in qualsiasi momento o luogo e i loro attacchi letali li rendono estremamente efficaci non solo nel combattimento di

"È possibile lanciarsi in furiose battaglie tra criminali ed eroi"

gruppo, ma anche come archetipo per chi ha appena iniziato a giocare o per affrontare avventure e missioni in solitario.

I Dominator sono una classe difficile e particolare, il cui scopo è di forzare gli altri personaggi controllati dal computer a compiere azioni contro la propria volontà. Il controllo mentale, la capacità di stordire, addormentare o bloccare a distanza, sono il punto focale di questa classe che, avanzando di livello, necessiterà sempre di più del supporto di un gruppo d'attacco

SUPER NEROES!

La confezione e il manuale base di *City of Villains* sono stati tradotti nella nostra lingua. Anche se molti italiani giocano sui server americani ed europei (aperti da non molto tempo), bisogna considerare l'inglese come lingua franca da usarsi in gioco, considerato che tutti i partecipanti provengono da paesi diversi. I non anglofoni, quindi, troveranno un po' più difficile riuscire a comunicare, ma possono tentare di collegarsi ai server europei e cercare qualche compatriota in grado di tradurre e fare da interprete.

MIGLIORIE AI POTERI

Per quanto riguarda gli Enhancement, cioè particolari aggiunte da applicare alla propria lista di poteri per migliorarne le caratteristiche (diminuire il costo in resistenza, il tempo di ricarica, aumentare il raggio, il danno, la velocità...), tutto è rimasto uguale a quanto visto in *CoH*. Le "origini" dei super-criminali e le possibilità di potenziare le abilità saranno familiari a chi ha già giocato il titolo precedente.

Alcuni degli scenari del gioco sono davvero spettacolari e ricchi di dettagli inquietanti.

SUPERGRUPPI E BASI

Altra innovazione introdotta da *City of Villains* sono le basi d'operazione dei supergruppi di eroi o criminali. Se, in missione, si mantiene il costume del supergruppo, piuttosto che la propria tenuta personale, ogni nemico abbattuto fa guadagnare un certo ammontare di prestigio alla "pool" del proprio team. Tale prestigio può essere speso per acquistare lo spazio per una base e costruirvi all'interno delle stanze arredate in modo spettacolare e con dispositivi in grado di dare accesso a quest particolari, missioni per il supergruppo, eccetera. Grazie a una base funzionante con i giusti oggetti, è possibile, quando si muore, essere teletrasportati al suo interno, piuttosto che in un comune ospedale e, una volta risanati, essere ritrasferiti vicini al punto in cui si era stati abbattuti. Al di là di queste innovazioni molto utili ai fini della giocabilità, le basi sono anche un autentico piacere per gli occhi.





Gli scenari dei vari quartieri cittadini sono molto curati graficamente e diversificati tra di loro.



Muoversi tra le isole sarà consentito grazie a diversi servizi di traghetti e ad astronavi di proprietà del grande Aracnos.







Nelle arene fortificate, i supereroi di Paragon City e i supercattivi delle Rogue Islands non si scambiano convenevoli.



I Mastermind sono in grado di evocare ninja che combattono al loro servizio, di potenziarli e addestrarli per renderli sempre più letali.

COSTUMI PER TUTTI I GUSTI

Se già *City of Heroes* offriva una vasta gamma di costumi e accessori per creare il proprio supereroe preferito, *City of Villains* aumenta notevolmente tale possibilità di scelta con nuovi visi demoniaci, vampireschi, da Non Morto, aggressivi e alieni, corpi da zombi o da rettiloide corazzato, zampe mostruose, code, corna, zanne, catene, filo spinato stretto attorno agli occhi o alle braccia, nuovi simboli e un sistema di personalizzazione delle caratteristiche del viso e del corpo che non ha nulla da invidiare allo *StarMaker* di *The Movies* o al sistema di creazione del personaggio di *Star Wars Galaxies*. Faraoni usciti dalle piramidi, giganteschi lupi mannari, piccoli e agili ninja, mutanti dotati di artigli, esseri provenienti da altri pianeti: il limite è soltanto la vostra pazienza e fantasia nel creare un alter ego originale e divertente.

L'ABBONAMENTO

Se siete già giocatori ufficialmente registrati di *City of Heroes*, l'abbonamento aggiuntivo a *City of Villains* non vi costerà nulla: semplicemente, pagando mensilmente (o con un'altra soluzione) il vostro account, potrete giocare a entrambi i titoli, collegandovi con i due diversi programmi di connessione forniti nei CD. Altrimenti, il canone mensile standard è di 12,99 euro al mese (naturalmente, appena installato *CoV* e creato l'account su **www.plaync.com**, avrete a disposizione un mese di gioco gratuito). Se intendete risparmiare e contate di giocare per lungo tempo, siete liberi di selezionare l'account trimestrale (34,99 euro) o quello semestrale (64,99 euro).

eterogeneo. I Corruptors sono i Blaster dell'universo criminale di *CoV*. La loro principale caratteristica è la capacità di attaccare a distanza infliggendo notevoli danni al nemico e, contemporaneamente, di fornire supporto ai propri compagni tramite una serie di potenziamenti molto utili nelle situazioni critiche. Infine, ecco i Mastermind, una delle classi più innovative e intriganti, sebbene non facilissime da giocare per un novizio. Come Mastermind, governerete i vostri lacchè, addestrandoli, potenziandoli e lanciandoli nella mischia al vostro posto. Un personaggio di questo tipo è in grado di evocare un numero rilevante di alleati (che aumenta con il livello di esperienza), che possono essere robot d'assalto, zombi, truppe militari o guerrieri ninja. Giocare un Mastermind è estremamente divertente, una volta che si conoscono i punti di forza e le debolezze della classe: vedere tre o quattro robot da combattimento scagliarsi contro l'avversario rimanendo a distanza di sicurezza e scoppiando in una risata malvagia è quasi il simbolo di questo gioco.

Un'altra componente importantissima di *CoV* è data dalla possibilità di scontro in PvP (Player versus Player) cioè contro altri giocatori in carne e ossa connessi al vostro stesso server. Già in *CoH* esisteva questa eventualità, tra eroi, grazie all'introduzione delle "arene". Ogni zona della città, infatti, aveva un grande edificio in cui sfidare, singolarmente o in gruppo, altri eroi. Anche in *CoV* esistono le arene ed è quindi possibile vedersela con altri super-cattivi per mettere alla prova la propria potenza. La vera innovazione, però, è quella di lanciarsi in furiose battaglie tra criminali ed eroi. Alcune zone del gioco (come "Bloody Bay") consentono sia a chi possiede *CoH*, sia a chi ha installato sul proprio computer *CoV* (e non necessariamente entrambi i giochi) di creare mega-gruppi d'assalto e combattere contro la propria nemesi. La spettacolarità e l'intensità degli scontri è tale che potete pure dimenticarvi l'aggiornamento di fotogrammi sullo schermo... È estremamente difficile descrivere a parole cosa significhi volare sopra il gruppo degli eroi supportati dai propri alleati che lanciano interi eserciti di zombi e di ninja, mentre venite abbattuti dai colpi dei Blaster nemici.

La semplicità e l'immediatezza della serie *City of Heroes/City of Villains* ne fanno uno dei MMORPG più belli e spassosi tra quelli in commercio. Può venire a noia? Forse, come tutti i giochi di questo tipo, dopo molti mesi di intensa attività. Nel frattempo, però, vi sarete divertiti in modo Super!

Yuri Abietti



QUEST E MISSIONI

Oltre alle missioni di base, esistono delle quest, talvolta a tempo limitato, che consentono di ottenere dei poteri temporanei o degli Enhancement particolari, quali artefatti magici, medaglioni di protezione o la capacità di evocare (ma solo per cinque volte) delle creature ultraterrene potentissime.

IN ALTERNATIVA...

Star Wars Galaxies – Jump to Lightspeed, Nat 04, 8
L'universo di "Guerre Stellari" e i combattimenti nello spazio, per essere eroi di un altro genere.

City of Heroes, Ago 04, 8
L'altra faccia di questo MMORPG, in cui impersoneremo i supereroi, paladini della legge e della giustizia!

info ■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **Cryptic Studios** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet http://eu.cityofvillains.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, connessione a Internet, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Nuove classi di personaggi
- Basi e quest avanzate
- PvP contro gli eroi

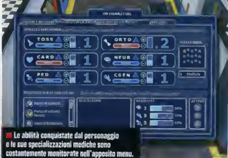
- Rallenta con tanti personaggi
- Alla lunga può essere ripetitivo
- Missioni molto simili

City of Villains **avvince e diverte fin dai primissimi momenti. È ricco di variazioni e possibilità, sia per chi è già un veterano di *City of Heroes*, sia per chi comincia a muovere i primi passi in questo titolo. Da non perdere.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
8	8	8	9	7	8


Su schermo sono visualizzate le informazioni necessarie per non perdersi fra le sale dell'ospedale e non dimenticarsi di tutti gli impegni.


Le abilità conquistate dal personaggio e le sue specializzazioni mediche sono costantemente monitorate nell'apposito menu.

IN ITALIANO

Sia la scatola, sia il gioco sono interamente tradotti in italiano (interfaccia, doppiaggio e sottotitoli) e i dialoghi esibiscono la giusta verve nei toni e nei contenuti, rispettando lo stile della serie TV. Il manuale di gioco è assente, ma il tutorial è chiaro ed esauriente.

GENERE: GESTIONALE/SIMULATORE DI VITA

ER MEDICI IN PRIMA LINEA

Un'esperienza di gioco abbastanza elettrizzante o ci sarà bisogno di un defibrillatore?

DOPO anni di ininterrotta programmazione e numerosi cloni più o meno riusciti, la più famosa serie televisiva ispirata alla "rilassante giornata tipo di un Pronto Soccorso di Chicago" prende vita anche su PC, attingendo a piene mani dal pentolone dei simulatori di vita.

Il paragone con *The Sims* è azzeccato quanto fuorviante e permette di identificare sia gli aspetti positivi, sia quelli negativi del gioco, ma con la consapevolezza che inserire una caratteristica nell'una o nell'altra categoria è impresa estremamente soggettiva. Ci spieghiamo meglio.

Se il vostro Sim lavorasse in ospedale, forse, si comporterebbe esattamente come un medico di *ER*: il suo indicatore del livello di "divertimento" cambierebbe in "calma", curare l'igiene personale assumerebbe il più sottile significato di "disinfettare" e così via. A seconda che il giocatore sia o meno un lavoratore stacanovista e indefesso, *ER* riesce persino a diventare più coinvolgente di *The Sims*, grazie a un ritmo più serrato che minimizza i tempi morti e mantiene costante il grado di attenzione, a parte alcuni momenti in cui le scene di dialogo disabilitano i comandi, costringendo a sorbirsi tutta la discussione. Un'affermazione del genere va comunque presa con le pinze (magari dopo averle sterilizzate, giusto per restare in tema): nonostante la buona interfaccia di gioco che gestisce tutte le variabili del caso, molti potrebbero trovare in *ER* un'esperienza di simulazione troppo settoriale se paragonata, appunto, alla libertà e alla spensieratezza di *The Sims*, stancandosi di vagare freneticamente in giro per l'ospedale in cerca di pazienti da curare entro un tempo massimo (pena il licenziamento) e, contemporaneamente, di stemperare la tensione "intortandosi" il capo sala.

> "Il paragone con *The Sims* è azzeccato quanto fuorviante"

Curare i malati non prevede alcuna sezione da "allegro chirurgo": è sufficiente trovarli, azzardare una diagnosi (azzeccandoci o meno, in base al livello di esperienza raggiunto dal personaggio nelle sei specializzazioni disponibili), assegnare un letto e prescrivere degli esami. A quel punto, basta ricordarsi di controllare ogni tanto le loro condizioni di salute, visualizzate costantemente a schermo da un'apposita icona, e tenere d'occhio l'orologio per essere certi di svolgere il lavoro entro la fine del turno.

Come accennato in apertura, *ER* può piacere o non piacere (ed è questa la caratteristica che più lo accomuna a *The Sims*), ma resta comunque un titolo sufficientemente riuscito da interessare sia gli appassionati del genere, sia i fan del dottor Carter.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

I RACCOMANDATI

Nell'arco del turno lavorativo bisognerà prendersi cura di tutti i pazienti che ci vengono assegnati, ma alcuni di essi avranno un ruolo-chiave più importante: fallire nella diagnosi potrebbe costare il posto di lavoro o, se va bene, scatenare l'ira funesta del capo reparto. In ogni caso, è consigliabile ronzare come avvoltoi in sala d'attesa per cercare di accaparrarsi il maggior numero possibile di pazienti, facendo attenzione a "scegliere" quelli con tipologie diverse di malattie, così da acquisire esperienza in tutti i campi.



IN ALTERNATIVA...

The Sims 2, Ott 04, 9
Una scelta non casuale Suggeriamo in particolare l'espansione centrata sulla "vita mondana", *Nightlife*. Giusto per rinfrancare lo spirito.

The Movies, Dic 05, 9
Dalle serie televisive al magico mondo del cinema, per creare la casa di produzione e i film dei propri sogni.

Info ■ Casa **Mindscape** ■ Sviluppatore **Legacy Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.ergame.com

Specifiche tecniche

- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2GB HD, Windows XP**
- Sistema Consigliato **P4 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Interfaccia di gioco chiara e ben organizzata
- Atmosfera "ospedaliera" ben ricostruita
- Livello di coinvolgimento costante

- Scenari limitati e situazioni ripetitive
- Il sistema di controllo pecca in fluidità
- Commento sonoro un po' monotono

Può sembrare un controsenso trovare divertente un gioco ambientato interamente in ospedale, eppure è così. Sarà colpa del delirio di onnipotenza o, più semplicemente, dell'indubbia componente "Sims", ma *ER* si lascia giocare senza impegnare troppo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEROSIMIGLIANZA
6	6	7	6	7	7

6½

■ La visuale è dall'alto, ma è comunque in 3D.

FANTASY SENZA FANTASIA

La trama di *Neverend* non è esattamente originale, tanto che i giocatori o i lettori più avvezzi al genere vi riconosceranno molti cliché. La vostra bella protagonista si chiama Agavaen, una ventenne appartenente alla magica specie degli Auren, esiliati e odiati dalla razza umana in quanto creature incantate. Il personaggio, all'inizio della partita, è standard; starà a voi potenziare le sue doti di combattente o di mago, in base ai gusti e allo stile di gioco.





■ Gli scenari sono scialbi a poco dettagliati.

IN ITALIANO

Tutto il testo a video di *Neverend* è stato tradotto in italiano. Non si tratta di un lavoro particolarmente raffinato, ma è tutto sommato accettabile. Il grande assente, assolutamente ingiustificato, è il doppiaggio. Leggere e non sentire dà la netta sensazione di trovarsi davanti a un gioco di dieci anni fa.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

NEVEREND

Fate, castelli e incantesimi: "la solita musica" oppure un capolavoro del genere fantasy?

SU computer, la concorrenza nei campo dei giochi di ruolo è a dir poco spietata. Capolavori del calibro di *Morrowind* e *Neverwinter Nights* hanno reso i nostri palati videoludici particolarmente fini. *Neverend* cerca di stuzzicarli con un misto di elementi tratti da vari titoli di successo, correndo il rischio di affiancarne alcuni decisamente incompatibili tra loro.

La struttura di gioco si ispira pesantemente ai GdR in stile giapponese come *Final Fantasy*, con visuale dall'alto e (troppo) frequenti incontri casuali. Anche il sistema di combattimento a turni ricorda i primi capitoli della fortunata serie nipponica, discostandosene per il fatto che non è solo la velocità dei personaggi a influire sull'ordine d'azione, ma anche il tipo di attacco. Una semplice pugnalata sarà più rapida rispetto a un ben più dannoso colpo mirato alla testa.

Questa idea, per quanto interessante, è stata realizzata in maniera disastrosa: a causa di controlli poco reattivi e di menu scarsamente intuitivi risulta caotica e lenta al punto da spezzare il ritmo dell'azione. Anche la difficoltà è mal calibrata, rischiando di condurre a molti frustranti Game Over persino i giocatori più navigati.

L'altra ispirazione, invece, è prettamente occidentale. La scheda del personaggio, accessibile in qualunque momento, rivela chiari riferimenti a "Dungeons & Dragons".

Ci sono le classiche caratteristiche come forza, agilità e intelligenza, migliorabili tramite oggetti magici o accumulando punti esperienza, affiancate alle abilità con le armi e gli incantesimi. L'allineamento muta in base alle scelte che farete davanti ad alcuni bivi morali, influenzando le reazioni dei personaggi non giocanti

> **"La difficoltà del gioco è mal calibrata"**

e il corso degli eventi. Purtroppo, l'eccessiva superficialità con cui sono stati implementati tali elementi li priva di efficacia e spessore.

Le quest, oltre a non brillare per originalità, zoppicano sia sotto il punto di vista della difficoltà, sia sotto quello del design. L'interazione con lo scenario e i dialoghi a scelta multipla richiamano alla memoria le avventure grafiche di un



■ I combattimenti a turni sono noiosi a mal calibrati.

tempo, ma non si avvicinano nemmeno lontanamente allo stile e al fascino che le contraddistinguevano, condividendone, invece, la limitata sensazione di libertà. Se a questo aggiungiamo una grafica scadente e una trama un po' noiosa, è facile capire che tanto gli appassionati di GdR quanto i semplici curiosi farebbero meglio a tenersi lontani da *Neverend*.

C'è un po' di tutto, insomma, ma nulla è realizzato a dovere. Non fatevi tentare dall'allettante prezzo e dai modesti requisiti di sistema. Risparmiereste sulla qualità, non sul denaro.

Fabio Bortolotti 

SCENARI POVERI

In alcuni momenti, la visuale diventa laterale, con qualche occasionale zoom, un po' come in un'avventura grafica. Peccato che gli scenari risultino di scarsa qualità anche da questa prospettiva.

IN ALTERNATIVA...

The Elder Scrolls III: Morrowind, Mag 03, 9
Libertà allo stato puro! GMC lo ha allegato, insieme all'espansione *Bloodmoon*, al numero di aprile 2005.

Neverwinter Nights, Ott 02, 9
Accessibile a quasi tutte le configurazioni, darà infinite soddisfazioni agli appassionati dei GdR, cartacei o videogame che siano.

Info ■ Casa **Dusk2Dawn** ■ Sviluppatore **Dusk2Dawn** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.d2dgames.co.uk**

Fiche tecniche

- Sistema Minimo **PIII 600, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB**
- Multiplayer **No**

- Prezzo contenuto
- Requisiti minimi bassi
- Alcune idee interessanti

- Meccaniche di gioco mal calibrate
- Grafica "medievale"
- Doppiaggio assente

Un GdR che attinge elementi da molti titoli, senza però affiancarli in maniera sensata. La grafica è brutta e datata e manca il doppiaggio. C'è di meglio sul mercato, dunque non fatevi sedurre dal prezzo competitivo.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
4	6	5	7	6	5


Dove abbiamo già visto un enigma del genere? Risolverlo vi condurrà alla scena finale!

TRE DIVERSI FINALI
Nelle fasi finali del gioco, secondo le vostre scelte, *Daemonica* potrà terminare in tre maniere differenti. L'epilogo della storia è riassunto in un testo che scorre durante il filmato conclusivo, a una velocità tale che abbiamo dovuto rivederlo più volte per leggere tutto. Una svista abbastanza fastidiosa.

Lavorando come evocatore di spiriti, riempirete ben presto la vostra cantina di cadaveri.

UNA TRADUZIONE PERICOLOSA
Nell'ultimo sotterraneo, un personaggio vi dirà che dovrete raggiungere la biblioteca e che nella "prossima" stanza troverete un pulsante nascosto per raggiungere il luogo in questione, abbastanza distante.
Non cercate nelle stanze vicine! Il passaggio, in realtà, sarà nella sala adiacente la biblioteca.



GENERE: AVVENTURA

DAEMONICA

Nei panni di uno strano investigatore, aiutate una città condannata da un antico maleficio.

IN ITALIANO
Daemonica è stato tradotto completamente in italiano, sebbene con qualche piccolo errore qua e là. I dialoghi non sono parlati, bensì solo testuali. Questo, insieme alla colonna sonora abbastanza insipida, rende l'esperienza di gioco a tratti fin troppo silenziosa.



IN ALTERNATIVA...
Arconum, Ott 01, 8
Un eccellente gioco di ruolo, dalla trama immensamente più complessa di *Daemonica*. Allegato a GMC di agosto 2004!

Dungeon Siege II, Set 05, 8 ½
Più azione e contenuti per un GdR a base di combattimenti davvero ben realizzato.

LA città di Cavorn, nella vecchia Inghilterra, sembra maledetta. Per far luce su alcuni fatti di sangue accaduti recentemente nell'insediamento, viene convocato Nicholas Farepoynt, una sorta di investigatore.

Farepoynt non è una persona qualsiasi: sa realizzare pozioni magiche e, tramite un pericoloso rituale, è in grado di interrogare le anime dei morti per ottenere delle informazioni. Quanto scoprirà non sarà piacevole: qualcosa di antico e malvagio è alla base dei problemi di Cavorn e minaccia di farla scomparire per sempre.

Daemonico – il titolo deriva dal linguaggio dei demoni conosciuto dal protagonista – si presenta con una grafica dall'alto che inquadra l'eroe e i personaggi secondari. Gli ambienti sono realizzati con discreta cura e resi più verosimili da alcuni particolari, come topi e uccelli che vi si muovono liberamente. Il mondo di gioco, però, non è vastissimo: potremo esplorare il villaggio, le paludi, un monastero con annesso cimitero e una miniera nelle vicinanze, oltre a un paio di sotterranei nelle fasi finali dell'avventura. Il nostro compito sarà di parlare con tutti i personaggi (non molti a dire il vero) ponendo loro le poche domande rese disponibili. L'indagine proseguirà per obiettivi, svelati di volta in volta.

Daemonico è difficile da inquadrare: storia e dinamica fanno pensare a un'avventura grafica con pochi enigmi degni di tale nome e solo un paio di punti in cui si necessita di vera concentrazione. Stile grafico e impostazione, invece, ricordano i giochi di ruolo. Esplorando, raccoglieremo erbe che potremo utilizzare (seguendo precise ricette) per realizzare pozioni di cura o di altro genere, utili in determinati momenti dell'avventura. Di quando in quando, si dovrà ricorrere al combattimento, anche se gli scontri sono gestibili abbastanza facilmente con un elisir curativo sotto mano. L'inventario conterrà pochi oggetti, ma non sarà un problema, giacché ne raccoglieremo in piccole quantità e non saremo liberi di combinarli tra loro, ma solo di impiegarli quando necessario.

> "Qualcosa di antico e malvagio è alla base dei problemi di Cavorn"

Alcuni particolari di *Daemonico*, in verità, lasciano preplessi: esiste un indicatore dei punti ferita massimi del personaggio, che però non aumentano mai in tutto il gioco. Allo stesso modo, il libro delle pozioni fa sperare in un grande numero di intrugli e ingredienti, ma al termine delle vicende ne avremo riempita sì e no mezza pagina.

Insomma, *Daemonica* sembra quasi un inno al "vorrei, ma non posso". Tecnicamente, se si escludono i caricamenti da disco frequenti e un po' lenti, non esistono gravi motivi di critica, se non quello della sua durata: arriverete al termine della vicenda in una manciata di ore.

Roberto Camisana 

Info ■ Casa **RA Images** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.daemonica.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB T&L**
- Multiplayer **No**

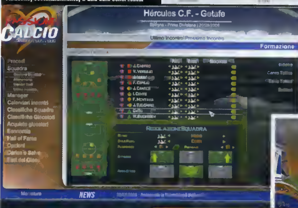
- Grafica abbastanza curata
- Tre finali differenti
- Combattimenti facili da gestire

- Troppo breve
- Personaggi poco approfonditi
- Doveva essere un gioco di ruolo?

Daemonica **contiene qualche spunto interessante, ma è un po' troppo semplice e, soprattutto, troppo breve per ottenere la sufficienza. Potrebbe essere adatto ai giocatori alle prime armi, che cercano una sfida non impossibile.**

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	5	6	4	5	5


Le opzioni tattiche non sono molto approfondite e si riducono, sostanzialmente, a una sola schermata.


Le trattative sono abbastanza articolate. Se la vostra squadra non è di valore, è difficile reclutare nuovi atleti.

CAPI ULTRÀ
Vittorie, infortuni e calciomercato possono modificare l'atteggiamento dei tifosi nei vostri confronti (e, di conseguenza, il numero di spettatori). Curioso il fatto che, se un giocatore si ritirerà, se la prenderanno con voi. Assumete un buon addetto per curare i rapporti con i supporter.

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

PASSIONE CALCIO STAGIONE 2005/2006

A volte, la passione non è poi così sfrenata.

IN ITALIANO
Realizzato da un team di sviluppo di casa nostra, *Passione Calcio* è completamente in italiano, per cui è rapidamente accessibile a chiunque desideri provarlo.



IN ALTERNATIVA...
Football Manager 2006, Nat 05, 8½
Sports Interactive si conferma al vertice della categoria con il secondo episodio di questa nuova serie. Il gioco che i fan del realismo devono scegliere.

FIFA Manager 06, Nov 05, 8
Electronic Arts toma con successo ai vecchi tempi, proponendo un manageriale di stampo classico realizzato con cura

IL titolo – *Passione Calcio* – è tutto un programma e, per una volta, non si tratta di qualche simulatore giapponese per console (tipo *Libero Grande*), ma di un gioco italiano sviluppato da chi, evidentemente, ama alla follia il calcio.

Nonostante il vasto mondo dei gestionali sportivi sia monopolizzato da giganti quali *Football Manager* e *Scudetto*, il gruppo Wayward prova a dire la sua con un prodotto certamente non all'altezza per quanto riguarda il realismo e la profondità di gioco, ma caratterizzato da un'interfaccia accessibile e da una fruibilità mai appesantita da tonnellate di statistiche.

Otto sono le leghe disponibili (Italia, Inghilterra, Spagna, Germania, Olanda, Polonia, Grecia e Francia), in cui sono presenti tutte le squadre reali, anche se, a causa della mancanza di licenze, non ci sono loghi e divise ufficiali. La modalità più interessante è la Carriera, che propone una serie di offerte lavorative via via più interessanti secondo i risultati ottenuti. Si passa, quindi, da team di seconda divisione, che lottano per la salvezza, a club prestigiosi, che vogliono vincere campionato e coppe europee varie.

Il ruolo del manager obbliga a gestire tutti gli aspetti della squadra, dagli allenamenti ai contratti, alla ristrutturazione dello stadio.

Le comunicazioni, al solito, avvengono tramite e-mail e le giornate, sostanzialmente, trascorrono cercando di risolvere i problemi che si presentano mano a mano. Naturalmente, si possono assumere dei validi collaboratori per espletare alcune funzioni.

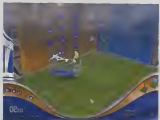
Dopo un impatto abbastanza desolante, a causa della semplicità dei menu e dalla scelta di rappresentare i ruoli attraverso dei simboli colorati, ci si muove con grande agilità tra le

> "I risultati sembrano essere figli più della perseveranza, che del genio"

varie opzioni che, come già accennato, non sono troppo approfondite. I calciatori sono caratterizzati da pochi parametri di base e non esistono molti fattori da controllare quando si decide la tattica della squadra, i cui risultati sembrano essere figli più della perseveranza nel far giocare sempre gli stessi, che del genio del mister.

Nonostante la propria pochezza, *Passione* *Calcio* risulta divertente e fresco, grazie anche al fatto di essere relativamente facile e di permettere di giungere senza troppi patemi ai primi obiettivi. Sostanzialmente, però, prevede una visione della partita incomprensibile ed è a tratti contraddittorio, come testimoniano alcuni messaggi relativi al rinnovo dei contratti o al ritiro dei calciatori. I fan dei manageriali lo troveranno superficiale e incompleto, ma coloro che vogliono giocare con leggerezza potranno essere incentivati anche da un prezzo abbastanza accessibile.

GIOCHIAMO A FIGURINE?
La rappresentazione della partita non è né in 3D né in 2D, ma basata su una visuale isometrica del campo in cui appaiono delle "figurine" delle azioni principali. Non è possibile capire con precisione come si stiano muovendo le squadre, nemmeno utilizzando i due pannelli colorati, rispettivamente blu e arancio, che indicano le zone in cui si è giocato di più e la formazione avversaria. Un sistema cervellotico che ha un solo vantaggio: quello di generare il risultato automatico del match in meno di dieci secondi premendo un apposito tasto.



Alessandro Galli 

Info ■ Casa **Bryo** ■ Sviluppatore **Wayward** ■ Distributore **Bryo** ■ Telefono **199443817** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.bryo.it**

Schede tecniche
- Sistema Minimo **PII 300, 128 MB RAM, Scheda video 4 MB, 800 MB HD**
- Sistema Consigliato **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda video 16 MB**
- Multiplayer **No**

- **Molto facile da utilizzare**
- **Gestione globale della squadra**
- **Originale caratterizzazione dei calciatori**

- **Poco approfondito**
- **Visuale della partita assurda**
- **Sospetta casualità**

Inadeguato per coloro che cercano realismo e profondità di gioco, *Passione Calcio* ha dalla sua semplicità, chiarezza e una veste grafica dei menu incoraggiante per chi intenda avvicinarsi con leggerezza ai manageriali calcistici.

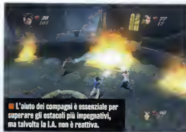
5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
6	4	7	6	5	5

GENERE: AZIONE PER I PIÙ PICCOLI

HARRY POTTER E IL CALICE DI FUOCO

Tre sfidanti e tre prove per un torneo scottante!


L'aiuto dei compagni è essenziale per superare gli ostacoli più impegnativi, ma talvolta la I.A. non è reattiva.


Harry Potter e il Calice di Fuoco è tradotto nella nostra lingua.

COME ogni anno, Harry Potter e i suoi amici Ron e Hermione tornano a popolare gli scaffali dei negozi con un'avventura ambientata nel magico mondo di Hogwarts.

I tre protagonisti si muovono quasi sempre in gruppo: uno di essi (da selezionare all'inizio di ogni livello insieme a un set adatto di power up) è controllato dal giocatore, gli altri due dal computer. È consigliabile procurarsi un amico cui affidare il comando di un secondo personaggio poiché, oltre ad aumentare il divertimento, ciò rappresenta la soluzione ideale per ovviare almeno in parte a un'Intelligenza Artificiale non proprio reattiva e infallibile. Il ruolo ricoperto dai compagni virtuali nelle azioni di gruppo è comunque limitato al potenziare gli eventuali incantesimi, unendosi a noi (per esempio) per far fluttuare in aria un macigno o aprire un cancello. Il controllo delle magie è strutturato in maniera abbastanza intuitiva, forse troppo, visto che la possibilità di selezionare gli incantesimi è limitatissima e gran parte di essi vengono scelti in automatico in base alle esigenze.


I giardini di Hogwarts sono pieni di insidie, ma esibiscono una vegetazione lussureggiante e ricca di dettagli.

Nonostante tutto, il gioco si rivela complessivamente divertente: i livelli vanno rigiocati più volte dopo aver acquisito una nuova magia, così da essere esplorati al centro per cento e apprezzati sotto ogni punto di vista.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://harrypotter.ea.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Due sullo stesso PC**

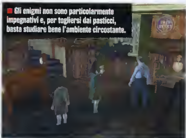
GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
CONTROLLI	7
LEVEL DESIGN	7

7

GENERE: AZIONE PER I PIÙ PICCOLI

LE CRONACHE DI NARNIA: IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO

Una ventata di gelo minaccia Narnia: chiudete l'armadio!

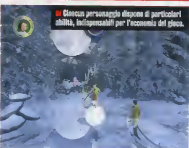

Gli enigmi non sono particolarmente impegnativi e, per togliersi dai pasticci, basta studiare bene l'ambiente circostante.


Le Cronache di Narnia si gustano in una versione tradotta in italiano.

A contendersi la palma di acquisto natalizio quasi obbligatorio per tutto il pubblico dei giovani videogiocatori, concorre anche *Le Cronache di Narnia: Il Leone, la Strega e l'Armadio* anch'esso (come *Harry Potter*) ispirato a una serie di racconti d'oltremanica recentemente trasposta sul grande schermo.

La struttura di gioco è abbastanza simile fra i due titoli, ma rispetto al diretto concorrente *Le Cronache di Narnia* ha dalla sua un sistema di combattimento più originale e stimolante, che sfrutta in maniera più profonda la collaborazione fra i quattro protagonisti. In qualsiasi momento è possibile scegliere quale personaggio utilizzare, sfruttandone sia le abilità specifiche, sia gli attacchi combinati in coppia con uno dei fratelli, secondo le necessità.

Non è stato trascurato nemmeno il comparto grafico, che manifesta una discreta attenzione alla qualità dell'immagine e non deluderà i giocatori più attenti. Indubbiamente, però, *Le Cronache di Narnia* rischia di non trovare terreno particolarmente fertile fra il pubblico adulto, nonostante il riuscito tentativo di dare spessore e carattere all'avventura. La mancanza di una licenza robusta come quella che sta alle spalle del piccolo Harry si fa senz'altro sentire.


Ciascun personaggio dispone di particolari abilità, indispensabili per l'economia del gioco.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Buena Vista Games** ■ Sviluppatore **Traveller's Tales** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 40,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://disney.go.com/disneyinteractive/narnia/home.html**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 64 MB, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Due sullo stesso PC**

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
FEDELTÀ AL FILM	7
CONTROLLI	6

6½

Giochiamo spendendo POCO



In questa pagina potete dare un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Distributore:** Ubisoft ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 12,90 ■ **Provato su:** Nat 04 8½

XPAND RALLY

SERVE davvero una licenza ufficiale per creare un gioco di rally valido? Secondo il team di sviluppo Techland la risposta è no, e *Xpond Rolly* ne è la dimostrazione.

In effetti, le auto presenti in questo divertente delirio "rallystico" richiamano comunque vetture reali, come la Punto o la Peugeot 206, attraverso modelli diversi quel tanto che basta da non incorrere nelle ire dei produttori.

Per il resto, *Xpond Rolly* conta su tutte le caratteristiche più importanti di un gioco di rally degno di questo nome, a partire da una modalità carriera che permetterà di sbloccare percorsi aggiuntivi e di guadagnare il denaro necessario



■ Anche senza licenza ufficiale, auto e sponsor restano verosimili.

per riparare l'auto e potenziarla con un'infinità di accessori. Inoltre, Techland ha voluto realizzare un titolo "aperto", dando a ogni giocatore la possibilità di creare nuovi percorsi personalizzati, da mettere in comune con gli altri attraverso Internet. Dal punto di vista dell'impostazione di guida, *Xpond Rolly* non può essere definito una simulazione rigorosa delle dinamiche tipiche di un'auto da rally: l'approccio è virato all'arcade, per consentire anche a chi non mastica pane e copertoni di divertirsi tagliando curve e tentando di impostare improbabili controsterzi.

Tecnicamente, *Xpond Rolly* si difende bene, anche se l'impatto generale della grafica non può ormai competere con le meraviglie dei giochi più recenti.





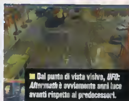
Un gioco di rally non rigorosamente simulativo, ma comunque interessante e, soprattutto, espandibile.

■ **Casa:** Cenega Publishing ■ **Distributore:** Leader ■ **Lingua:** Sottotitoli in italiano ■ **Prezzo:** € 14,99 ■ **Provato su:** Dic 03 7

UFO: AFTERMATH

UN nuovo capitolo nella serie *UFO* era atteso da una moltitudine di giocatori. Con *Enemy Unknown*, infatti, Microprose aveva regalato a tutti gli strateghi su computer una perla ormai entrata nel mito e, come tale, progenitrice scomoda di qualsiasi erede, a partire dai seguiti "diretti" di quell'indiscutibile capolavoro.

A distanza di dieci anni da *Enemy Unknown*, Cenega e Altar Interactive hanno deciso che era il momento di tornare a occuparsi degli *X-Com*, aggiornando il gioco alle nuove tecnologie e alle soluzioni interattive più moderne. Il risultato è uno strategico godibile, basato su un buon motore grafico e piuttosto



■ Dal punto di vista visivo, *UFO: Aftermath* è ovviamente anni luce avanti rispetto ai predecessori.

vario grazie al generatore casuale di terreni, ma che non riesce nell'impresa di riportare la saga ai livelli che le competerebbero.

La giocabilità è ancora valida, ma sono venuti a mancare alcuni dei capisaldi tipici della serie, come la possibilità di gestire minuziosamente ogni singolo aspetto della base, a partire da quello economico. Inoltre, è assai più difficile identificarsi con i singoli soldati, vista l'automatizzazione delle procedure di generazione ed equipaggiamento delle unità. È sempre possibile, comunque, impegnarsi nello sviluppo dei soldati impostando, per esempio, il carisma, la precisione o l'abilità con le armi.

Non è il massimo, forse, per un fan di *UFO: Enemy Unknown*, ma ci si può accontentare.





Il ritorno di UFO offre una componente strategica solo discreta, specialmente in relazione a quello cui la serie ci aveva abituati.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Alexander	€ 12,90
Al Vertice della Tensione	€ 12
Beyond Good & Evil	€ 12,90
CSI	€ 12,90
Delta Force	
Black Hawk Down	
Gold Pack	€ 29,00
Delta Force 2	€12,90
Delta Force	
Task Force Dagger	€ 12,90
Delta Force Land Warrior	€ 12,90
Dukes of Hazzard	€ 13
Ghost Recon	€ 12
Heroes of Might & Magic III	
Complete	€ 16
Hyperblade	€ 26,79
La Maledizione	
della Prima Luna	€ 15
Might & Magic IX	€ 13
Morrowind	
Game of the Year Edition	€ 35,99
Myst 3: Exile	€ 13
Prince of Persia	
Le Sabbie del Tempo	€ 12,90
Prince of Persia	
Spirito Guerriero	€ 12,90
Racing Simulation 3	€ 12,90
Rainbow Six 3 Gold Edition	€ 30
Rayman 2	€ 13
Sea Dogs	€ 12,90
Silent Hunter II	€ 12,90
Speed Rage	€ 12,90
Splinter Cell	
Pandora Tomorrow	€ 12,90
The Settlers L'eredità dei Re	
Gold Edition	€ 35
Xpand Rally	€ 12,90

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passate la notte aggirandovi per le strade di City 17, date un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Silent Hunter III
GMC.Gorman
"Un periscopio da 50 pollici!"



Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"El Kevo vi attende!"



Gun
BANNED.Neon
"Una pistola per Neon!"



Pacific Fighters
GMC.Homer
"Arrivano i Corsairi"



Football Manager 2006
GMC.Pettinato
"Riuscirò a mangiare il panettone?"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.



2) DOOM 3 Set 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ott 05 Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Ott 05 **Demo:** DVD Apr 04
L'intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05

La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone



2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
L'episodio della serie *FIFA* che ha dimostrato la propria maturità. *FIFA 06* non è riuscito a fare il passo in più

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05

A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Lug 01 **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
Guida: Set 02/Ott 02 **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 05
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO 7
Casa: 3DO Distributore: Leader
Trucchi: Dic 02 **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
■ Trucchi: Giu 05
■ Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **StarMaker:** DVD Nat 05
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa: Sega Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
■ Soluzioni: Feb 01/Mar 01
■ Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi"

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto: 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: DVD Dic 04/DVD Apr 05

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 05 ■ **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

■ LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific, 1942 Pacific Air War

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto: 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

2) FALCON 4.0 Allied Force Ott 05
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp. Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Torna il più complesso e profondo simulatore da combattimento. La grafica è l'unico aspetto datato

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Patch:** Lug 05 ■ **Gioco completo:** Lug 05
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 03
Set velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di Flanker 2.5

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master, Baldur's Gate

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02 Voto: 9
■ Soluzione: Nov 02/Dic 02/Nat 02
■ Demo: DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

2) MORROWIND Mag 03
Casa: Bethesda Distributore: Ubisoft
■ **Sol:** Set 02/ Ott 02 ■ **Gioco c.+Bloodmoon:** Apr 05
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ **Sol:** Mag/Giu 05/Lug 05 ■ **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Ott 05 VOTO 8
Casa: Majesco Distributore: Imp. Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 1/2
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **CARLOALBERTO PIETROBON**
Giochi di ruolo
1. Morrowind
2. Arcanum
3. Newerwinter Nights
4. Il Tempio del Male Elementale (senza bug, però!)
5. Dungeon Siege II

■ **ADAMWARLOCK**
Avventura
1. Indiana Jones and the Last Crusade
2. Monkey Island
3. Gabriel Knight
4. Grim Fandango
5. Day of the Tentacle

■ **MELA1515**
Azione/Avventura
1. GTA: San Andreas
2. GTA: Vice City
3. Max Payne
4. Cold Fear
5. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

■ **T.R.E_C.O.O.L**
GdR/Azione
1. Half-Life 2
2. F.E.A.R.
3. Call of Duty
4. No One Lives Forever 2
5. Doom 3

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/783676
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Sfide all'ultimo frag, Mod da sviluppare e da scaricare, editor per manipolare poligoni e texture, videogiochi da rivalutare e un mondo online tutto da vivere. Benvenuti nel Next Level curato da Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018

DAY OF DEFEAT SOURCE
[GMC] - DOD Source Server #1
213.140.8.218:27017
[GMC] - DOD Source Server #2
213.140.8.218:27018

OFFICIAL BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Evento

SMAUGAMING DÀ SPETTACOLO

La sfida internazionale ai massimi livelli si affaccia, finalmente, in Italia.

CON lo SMAUILP dello scorso anno si è chiuso un ciclo. Gli Italian Lan Party (ILP), trampolino di lancio per tutti i netgamer tricolore, hanno esalato l'ultimo respiro proprio in occasione del risultato migliore mai raggiunto durante il 2004, con i prestigiosi tornei di *Worcraft III* e *Coll of Duty*.

L'edizione 2005 di SMAU ha abbandonato persino la celebre sigla e si è distanziata dal passato proponendo, all'interno del padiglione 16 della nota fiera milanese, un'area dedicata ai videogiochi senza alcun "LAN Party". In poche parole, non si è dato spazio alla solita massa di fanatici del multiplayer nostrano, ma all'élite mondiale di questa categoria. SMAUGaming, così è stato ribattezzato l'evento di Milano, è stato infatti il teatro della tappa italiana del CPL World Tour, come più volte annunciato nei mesi scorsi sulle pagine di GMC.

Questo non era l'unico motivo per visitare l'area, messa in piedi da Teamplay.it e da Alter Ego Communication con un obiettivo particolare: dare finalmente luce agli sport elettronici. Oltre all'isola contenente una trentina di PC destinati a infiammare le sfide dei "duel" più popolari del globo (vedi *Painkiller* con protagonisti Fatal1ty e Stermy), c'erano anche due "atolli" con un'altra manciata di computer collegati tra loro, pronti a essere impiegati gratuitamente per cercare di emulare i propri beniamini. Tali postazioni sono state affollate dalla mattina alla sera e hanno visto



I rappresentanti dei Play.it si "scaldano" prima dei match ufficiali.

"Sono state organizzate iniziative per far capire cosa sia il netgaming"

numerose sfide a squadre, con la partecipazione di decine di clan creati sul momento.

Sul palco eretto nell'angolo del padiglione sono state organizzate una serie di iniziative volte a far capire ai visitatori cosa sia il netgaming: sfide aperte al pubblico contro campioni con in palio schede grafiche e monitor; match dimostrativi tra esperti di FPS con l'atteso *Quake 4*; infine spettacolari battaglie commentate in diretta dai partecipanti alla CPL. Durante queste sfide, ci si è resi conto di quanto il netgaming possa diventare spettacolo: grazie alla presenza della Team Sportcast Network, una rete televisiva via Internet a stelle e strisce che segue eventi multiplayer, è stato proposto al pubblico un "intrattenimento" speciale, con telecronache particolarmente urlate.

Tornando all'evento clou della manifestazione, la tappa italiana del Tour sponsorizzato da Intel e da NVIDIA non si è conclusa con la vittoria di un

CPL World Tour

Tutto pronto per la grande finale!

Un milione di dollari, ricordiamolo, è il montepremi dell'intero CPL World Tour, che, con le nove tappe in giro per il mondo ormai concluse, si prepara a calare il sipario. Gli Stati Uniti aspettano i 32 finalisti (selezionati tramite i loro piazzamenti nelle varie tappe) a Times Square (New York), all'interno del Nokia Theatre, sotto l'attento occhio delle telecamere di MTV, partner ufficiale delle finali. Questi sono i numeri di un evento che entrerà nel Guinness dei primati per il più alto montepremi mai messo in palio, con una copertura che non ha nulla da invidiare ai WCG seguiti dalla TV Coreana. Tra i due eventi è battaglia anche sul fronte delle date, visto che le finali di chiusura di entrambe le manifestazioni si terranno esattamente nello stesso week-end. Ed è un peccato, perché senza questo tentativo di affossarsi a vicenda, l'evoluzione degli sport elettronici avrebbe conosciuto un'ulteriore impennata.

www.cplworldtour.com/finals



Fatal1ty è stremato e senza cuffie, dopo l'ennesima partita contro Voo.

rappresentante del Bel Paese, ma ha visto il trionfo del fenomenale olandese Voo (si è portato a casa la bellezza di 15.000 dollari) sul pluridecorato Fatal1ty (il quale si è consolato con ben 10.000 dollari). Lo statunitense, infatti, ha vinto le prime due partite della finale costringendo Voo a una rimonta stellare, che gli ha imposto di primeggiare in tutti e tre i match rimanenti, uno di seguito all'altro, infliggendo al suo avversario una pesante sconfitta nell'ultima sfida, con il parziale di 30 a 7.

Alessandro "Stormy" Avallone, l'unico italiano che possa dirsi un ProGamer, questa volta è arrivato quinto.

I giocatori italiani non c'è l'hanno fatta a salire sul podio neanche davanti al proprio pubblico. Stermy, però, è arrivato quinto (ha guadagnato 3.500 dollari) confermandosi uno dei migliori giocatori al mondo negli FPS, mentre i rappresentanti del team Play.it, Forrest, Booms e Vicious, non hanno raggiunto piazzamenti migliori dell'ottavo posto, mostrandosi comunque in crescita.

Tirando le somme, lo spettacolo offerto è risultato all'altezza della situazione, con un palco sempre attivo e una folla curiosa che, probabilmente, a quest'ora starà già cercando di connettersi al proprio server preferito. Con l'esclusione dello scarso supporto garantito dallo stesso SMAU (gli organizzatori si sono limitati a creare due cartelloni in plastica e non hanno fatto nulla per pubblicizzare l'evento nella varie conferenze stampa!), potremmo dire che il successo della manifestazione è stato trascinante.



Sito di riferimento
www.cplworldtour.com

Interviste

ESCLUSIVO!

LA PASSIONE DIVENTA UNA PROFESSIONE

GMC intervista Sander [illegible]



Voo si è ripreso il posto di numero uno battendo Fatal1ty in finale!

[GMC]AKirA: È un piacere intervistare il primo in classifica del CPL World Tour, colui che più volte ha battuto Fatal1ty e ha incassato, finora, qualcosa come 100.000 dollari in meno di un anno!
fnatic.Voo: Grazie, il mio nome è Sander Kaasjager, sono un ventenne olandese con una grande passione per gli sparatutto in soggettiva.

[GMC]AKirA: Hai iniziato a giocare online quando avevi 13 anni e ora ti ritrovi a essere quasi un professionista. Cosa significa essere un "Professional Gamer"?
fnatic.Voo: Sinceramente, ho realizzato di essere diventato un professionista meno di un anno fa, quando ho iniziato il CPL World Tour. Avevo vinto molti tornei prima, ma quando mi sono accorto che riuscivo a vivere solo con i soldi guadagnati giocando, ho lasciato l'università tentando di impegnarmi il più possibile negli FPS. In quel momento è iniziata la mia vita da ProGamer. Direi che un giocatore professionista è uno come me, che non ha altro lavoro se non quello di giocare.

[GMC]AKirA: Attualmente sei il numero uno indiscusso: l'arrivo di nuovi contendenti agguerriti potrebbe spingerti a riprendere gli studi abbandonati?
fnatic.Voo: Il prossimo anno, il CPL World Tour sarà probabilmente ancora più grande, avrà più premi e una maggiore visibilità. La mia università inizierà i corsi verso febbraio o a settembre, non ricordo con precisione. Dovrò studiare attentamente *Quake 4*, solo dopo prenderò la mia decisione.

[GMC]AKirA: Cosa ne pensi della tappa italiana di questo torneo itinerante?
fnatic.Voo: È stata davvero una bella tappa, tutto ha funzionato alla perfezione. Luci, sedie e tavoli erano perfetti. Uno dei migliori momenti del Tour.

Lega

SI PUÒ RIUSCIRE A REALIZZARE UN SOGNO?

Anche l'Italia ha la sua Electronic Sports League.







In Italia, i giochi su cui ci si sfida nella ESL sono *CounterStrike 1.6*, *Warcraft III* e *CounterStrike Source*.

I ragazzi di progaming.it non sognano più a occhi aperti. Sull'onda del successo ottenuto in Germania, sono riusciti a creare in Italia un campionato settimanale da svolgersi online, con una finale LAN arricchita da un montepremi.

Grazie alla sponsorizzazione di Intel, ATI e Sennheiser, anche il nostro Paese si è proiettato nel futuro, cercando di formare una classe di giocatori che non sia discontinua, ma che, piuttosto, sia abituata a disputare una partita importante ogni settimana, senza possibilità di rimandare, non presentarsi, appellarsi al "devo fare altro". Questa volta, ed era ora, c'è in palio qualcosa di importante, per cui vale la pena impegnarsi.

L'ESL (Electronic Sports League), presente ormai su tutto il suolo europeo, incarna l'evoluzione del concetto di Clanbase (la vecchia lega di campionati online che ha cercato, recentemente, di rilanciarsi dopo un periodo di ombra): trasformare un passatempo in qualcosa di "professionale". In Germania, dove la ESL è attiva ormai da sette anni, il montepremi è arrivato all'interessante cifra di 120.000 euro, mentre i campionati sono divisi in Serie A (EPS e cioè Pro Series) e Serie B.

Il progetto è quello di far disputare anche una sorta di "Champions League" tra i migliori clan di ogni nazione, per far emergere questi tornei rispetto a eventi celebrati quali la CPL o il WCG. In Italia si è già partiti da tempo (con le finali della stagione invernale al Business Innovation Center di Bolzano, dal 16 al 18 dicembre) e i giochi supportati sono stati *CounterStrike 1.6*, *CounterStrike Source* e *Warcraft III*. Era stato scelto anche *Battlefield 2*, ma non si sono trovati abbastanza clan per organizzare un intero campionato. Ogni settimana si è disputata una "giornata" e i vari gruppi iscritti si sono affrontati tentando di entrare nei magnifici otto ammessi alle finali, con in palio un montepremi di circa 3.000 euro.



CounterStrike Source è stato votato a gran voce per far parte delle discipline supportate.

Con l'anno nuovo si aprirà la prossima stagione, che dovrebbe garantire premi in denaro più alti e che, molto probabilmente, inserirà nuovi titoli cui sfidarsi. L'atteso *Age of Empires III* è nell'elenco dei papabili, ma, soprattutto, c'è *Pro Evolution Soccer 5*, che grazie alla sua rinnovata modalità online pare ormai pronto ad accogliere i numerosi appassionati italiani.

GIOCHI COMPUTER

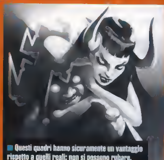
Sito di riferimento
www.esl.it

Artisti virtuali

Un ritratto? Sì, ma al mio Avatar!

I mondi virtuali hanno aperto le porte a tante idee, che un popolo di giovani assetati di novità non ha fatto fatica ad accogliere. Così, sono nati movimenti di protesta online per potenziare la razza degli Gnomi, manifestazioni funebri in onore di noti attori scomparsi. Grazie a *Second Life* il lato creativo e artistico degli utenti si è potuto finalmente esprimere. Ora, a far parlare di sé è un giocatore di *World of Warcraft* che, previo pagamento di 200 pezzi d'oro, è in grado di realizzare un ritratto dell'avatar del cliente impiegando la Computer Graphic. Proprio come gli artisti di strada, Dalayur, questo è il nickname del "maestro", occupa parte del proprio tempo a ritrarre le persone. Di questi individui "dipinge" un avatar virtuale e si fa pagare "in sonante denaro" virtuale. Il lavoro è di qualità sopraffina e se voleste contattarlo non dovreste far altro che recarvi sul forum della sua gilda, di nome Forte, all'indirizzo che GMC ha scovato per voi.

http://forte.thomsound.se/viewtopic.php?t=53&postdays=0&postorder=asc&start=0



Questi quadri hanno sicuramente un vantaggio rispetto a quelli reali: non si possono rubare.

Freeware

TSUNAMI

Una "tempesta" che imperversa da 25 anni.

- **Sviluppatore:** Apocalypse inc
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 98 KB
- **Internet:** http://ainc.de

INSTALLAZIONE

1. Scompattate l'archivio in cui è contenuto il gioco.
2. Inserite un CD audio nel drive del computer.
3. Lanciate Tsunami2010.exe.

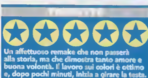
I colori sono alla base del piacere di giocare, ancora oggi, a *Tempest* (Atari, 1980). Una sequenza micidiale di luci al neon che, da un momento all'altro, sembrano voler friggere il cervello di chi le osserva. Poi, ovviamente, arrivano anche i nemici, impazienti di raggiungere il loro obiettivo (ovvero l'astronave del giocatore) per distruggerlo.

Tsunami, nel suo minuscolo involucro da 98 KB, vuole essere un piccolo omaggio a *Tempest 2000*, ovvero il seguito allucinato e psichedelico a firma di Jeff Minter, originariamente pubblicato per la sfortunata console Atari Jaguar. I fanatici del retro-gaming preferiranno, ovviamente, i titoli originali ai remake come questo, ma un minuscolo freeware quale *Tsunami* è l'ideale per chi è a digiuno di storia e non sa dove recuperare un introvabile Jaguar. Alla base c'è sempre il solito schema ultra-collaudato: il giocatore muove la sua astronave sul bordo di un tunnel, mentre dall'altro lato incalzano nemici di ogni forma e colore. Il dito inizia a premere senza sosta il tasto di fuoco e gli occhi cercano freneticamente di individuare il prossimo bersaglio.

Ciò che colpisce, però, non è la meccanica di gioco, quanto il perenne "viaggio" lisergico in cui è immersa la grafica, generata in modo procedurale e senza l'ausilio di scomode e pesanti texture. La ciliegina sulla torta: *Tsunami* utilizza come colonna sonora qualunque CD audio vogliate inserire nel lettore del PC.


Vi stanno già bruciando gli occhi? Eppure questo è uno dei livelli più semplici.


Dopo aver completato un livello è possibile rigiocarlo all'infinito.



Mod per Half-Life 2: Deathmatch

THE HIDDEN: SOURCE

Non vergognatevi di giocare ancora a nascondino.

- **Sviluppatore:** Hidden Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 110 MB
- **Internet:** www.hidden-source.com

INSTALLAZIONE

1. Lanciate la procedura guidata di installazione
2. Se la cartella non viene rilevata inseritela manualmente (Valve\Steam\SteamApps\SourceMods)
3. Riavviate Steam e lanciate *The Hidden Source* dal menu Giochi

LA trama di *The Hidden* ruota attorno a un esperimento di manipolazione genetica volto a rendere la "cavia" invisibile. Peccato che i lavoretti sul suo DNA abbiano indotto il soggetto in questione a fuggire dalla base in cui era rinchiuso e a uccidere chiunque si trovasse sul suo cammino.

In questo Mod multiplayer, il giocatore può decidere se impersonare Subject 617 o uno dei membri del team I.R.I.S. incaricati di catturarlo. In questo secondo caso il lavoro di squadra è essenziale. Da notare che *The Hidden: Source* è, in realtà, l'aggiornamento di un Mod analogo realizzato per il vecchio *Half-Life*.



Freeware

RAGDOLL MATRIX: RELOADED

Ecco il motivo per cui l'agente Smith odia il proprio lavoro.

- **Sviluppatore:** Artturi Piiroinen
- **Genere:** Azione
- **Dimensioni:** 18 MB
- **Internet:** www.freewebs.com/rtsa/download_full.htm

INSTALLAZIONE

1. Scompattate l'archivio in cui è contenuto il gioco.
2. Lanciate il file RMR.exe

DI tutte le meccaniche di gioco esistenti, questa è certamente una delle più semplici: tramite l'uso del tastierino numerico, bisogna fare in modo che il "pupazzo" del povero agente Smith eviti i proiettili che cercano di colpirlo. A parte la simulazione fisica che governa il tutto, la difficoltà tende ad aumentare se si viene colpiti da una o più pallottole, così che riuscire a ottenere un buon punteggio richiede un certo impegno.

Da notare che *Ragdoll Matrix: Reloaded* è effettivamente il seguito del precedente *Ragdoll Matrix* e, al contrario delle rispettive versioni cinematografiche, è anche più divertente del predecessore. Il livello di difficoltà è stato leggermente abbassato, ma la novità più consistente è la modalità cooperativa per due giocatori via rete locale. Come parodia, *Ragdoll Matrix: Reloaded* è perfetto: riesce a trasmettere buonumore e a fare affezionare al povero Agente Smith, così ridicolo e impacciato, che ogni proiettile schivato è una piccola vittoria.



Mod per La Battaglia per la Terra di Mezzo

RISE OF ROME

Abbasso i Troll, viva gli elefanti!

- **Sviluppatore:** Rise of Rome Team
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Dimensioni:** 65 MB
- **Internet:** http://rome.atomicwienerdog.com

PENSATE a uno scontro frontale tra le truppe fantasy di *La Battaglia per la Terra di Mezzo*, l'RTS ispirato a "Il Signore degli Anelli", e gli eserciti "togati" di *Rome: Total War*.

Non sareste lontani dal risultato cui sono giunti gli sviluppatori di *Rise of Rome*, un Mod per *La Battaglia per la Terra di Mezzo* che ha come protagonista un super-classico delle guerre dell'Antichità, ovvero Roma contro Cartagine (ma è disponibile anche la fazione dei Galli e, in un futuro, potrebbero comparire i Greci). Lungi dal cambiare semplicemente l'aspetto estetico del titolo di partenza, i ragazzi di *RoR* hanno puntato tutto sulla creazione di meccaniche di gioco originali: a chi sarebbe venuta la geniale idea di consentire a Giulio Cesare di "evocare" i Pretoriani? Per non parlare della mossa speciale che permette ai Centurioni di lanciare il pilum (una sorta di micidiale giavellotto) per fare strage delle linee nemiche. A completamento dell'opera, troviamo ben 30 mappe create ex novo per gli scontri multiplayer e il limite di mille unità per mappa, che consente di ricreare battaglie suggestive e maestose. Se avevate già riposto *La Battaglia per la Terra di Mezzo* sullo scaffale, è arrivato il momento di dare una spolverata al gioco di EA.



Le texture non sono il massimo della definizione, ma rendono bene l'idea.



La versione 0.42, resa disponibile da poco, è solo un gustoso antipasto della versione finale del Mod, ormai parecchio in ritardo. Forza ragazzi!

INSTALLAZIONE

1. Scompattate l'archivio contenente il Mod in una cartella a vostro piacimento.
2. Localizzate la cartella C:\Documents and Settings*nome utente*\Dati Applicazioni\File de La Battaglia per la Terra di Mezzo.
3. Copiate il file rome.big nella cartella File de La Battaglia per la Terra di Mezzo.
4. Scompattate il file rormaps.zip nella sottocartella Maps di File de La Battaglia per la Terra di Mezzo.
5. Copiate il file Rise of Rome.lnk sul desktop.
6. Selezionate con il tasto destro del mouse il percorso fino alla directory in cui è installato il gioco completo.

Freeware

KUMOON

Pulcini e bazooka finalmente insieme.

- **Sviluppatore:** Mayoneez
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 6 MB
- **Internet:** www.pakoon.com

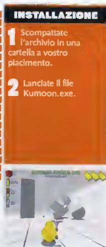
IN questo gioco vestirete i panni di una pollastrella, ma non tipo Lara Croft... avete presente quei teneri batuffoli di piume gialle? Ecco, immaginatene uno armato di pistola, fucile a pallettoni e lanciagranate, con una missione importantissima: abbattere pile di cubi rossi.

È vero che la formula di gioco è strampalata oltre misura, ma è sufficiente una partita di prova per capire che Kumoon è tutto fuorché campato per aria. Alla base di questo freeware, infatti, si trova un'accurata simulazione fisica, che coinvolge sia i suddetti cubi, sia i proiettili esplosi dalle armi in dotazione. Lo scopo è riuscire a far diventare grigi tutti i cubi rossi, mantenendo un punteggio positivo per passare allo schema successivo. Ogni volta che si riesce a colpire di rimbalzo (o di sponda, se preferite) un cubo rosso, questo si trasforma in punti preziosi. Quando un colpo va a vuoto, o colpisce direttamente i cubi, ecco che i punti vengono sottratti.

Il primo colpo per ogni livello è bonus, ovvero non toglie punti, e per questo si consiglia di utilizzare il fucile o il lanciagranate all'inizio, così da massimizzare i danni senza mettere a rischio il punteggio. Saltando velocemente (con il tasto destro del mouse), il pulcino inizia a prendere quota; per mantenersi in volo una volta raggiunta l'altezza preferita, basta premere F.

INSTALLAZIONE

1. Scompattate l'archivio in una cartella a vostro piacimento.
2. Lanciate il file Kumoon.exe.





Colpire di sponda senza sprecare nemmeno un proiettile richiede un minimo di esercizio.

Grafica e interfaccia sono molto eleganti e la meccanica da puzzle game travestito da sparatutto è intrigante quanto basta.

Mod per Half-Life 2

NUOVI ORIZZONTI

Le avventure di Gordon Freeman erano solo l'inizio.



■ *Golden Eye: Source* dovrebbe essere una conversione fedele della componente multiplayer del classico per Nintendo 64.



■ Giocare a *eXterminate* significa aspirare esclusivamente al punteggio migliore, abbattendo quanti più nemici possibile prima di essere sopraffatti.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Sparatutto
- **Percentuale di completamento:** variabile
- **Internet:** www.planethalflife.com

NON è un mistero che *Half-Life 2* sia ormai il "terreno" preferito dai modder di tutto il mondo. Esistono migliaia di Mod in lavorazione e, anche se qualcuno di questi non vedrà mai la luce, le piccole gemme e i capolavori non mancano. Ecco una lista (non esaustiva) di quelli meritevoli di attenzione.

Iniziamo dai sempre attivi fan del marchio Nintendo, che possono contare su ben due remake dei migliori sparatutto per Nintendo 64. Il Mod multiplayer *Perfect Dark: Source* conta, appunto, di ricreare il magico feeling del capolavoro Rare, con la gradevole aggiunta dell'ormai immancabile simulazione fisica. Un concorrente in più per il *Perfect Dark Zero* di Xbox 360? Giudicate voi: **www.pdark-mod.com**.

Nel frattempo, si avvicina la chiusura della fase beta anche per *Golden Eye: Source* (**www.goldeneyesource.com**), remake multiplayer del grande classico ispirato a James Bond. Altro campo di battaglia piuttosto familiare, *Sands of War* (**www.sandsofwar.net**) si basa principalmente sul gioco di squadra ed è chiaramente ispirato a *CounterStrike*. È già disponibile per il download e unisce il sistema a classi con uno schema di gioco basato sul controllo di zone specifiche.

Ne avete abbastanza del multiplayer? Fate una visita ai ragazzi di *eXterminate* (**www.varmvaffel.com**), un Mod single player che pone un obbiettivo molto semplice al giocatore: uccidere quanti più nemici possibile. Per adesso, esistono due mappe e si inizia con un mitragliatore, ma armi più potenti tendono ad apparire periodicamente. In pratica, si tratta di sparare finché l'ultimo avversario è a terra e la stanza è vuota. Se, al contrario, cercate qualcosa di più cerebrale, può valere la pena dare un'occhiata a *Combine Destiny* (**http://cd.bounced.de/1024/index.php**), che vi mette a capo di una squadra di Combine nel tentativo di sterminare i ribelli.

Qualcosa di meno serioso? Immaginate che Combine e ribelli abbiano chiesto una tregua e organizzato un torneo di *Crazy Ball* (**http://crazyball.hlgaming.com**). Lo scopo del gioco è, ovviamente, quello di scagliare la Rollermine (la palla della situazione) nell'apposita porta. Manco a dirlo, la Gravity Gun sembra fatta apposta.

E poi, ancora, poteva mancare il mitico *Instagib*? Per chi fosse a digiuno di questa disciplina, si tratta di un classico deathmatch, ma a ritmo di fucile di precisione: un colpo a segno ed è la fine. Lo trovate al seguente indirizzo: **http://pospi.spadgos.com/projects/instaSource**.

Qualche nostalgico di *CounterStrike*, infine, potrebbe rimpiangere le mappe in cui bisognava scortare un personaggio importante fino all'obiettivo. I vecchi tempi rinverdiranno grazie a *NimMod* (il file principale e gli aggiornamenti li trovate su **http://hosted.filefront.com/Nimgoble**): le uniche differenze rispetto all'originale riguardano il VIP da scortare, che adesso ha una pistola calibro .357 con cui difendersi, e gli assassini che sono più deboli, ma più difficili da scovare.



■ *Combine Destiny* è un vero capovolgimento di fronte rispetto a *Half-Life 2* e ci fa vestire i panni di un soldato Combine intento a sopprimere i ribelli.

Crea una mappa

BATTLEFIELD 2

Come costruire il proprio campo di battaglia grazie al BF2 Editor.



QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1-3 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Battlefield 2*
- Il BF2 Editor, disponibile sul DVD di GMC nella sezione dei Mod o per il download all'indirizzo **www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/editorial.jsp?src=mod_editor**

RISORSE

- Tutorial video e forum di supporto tecnico: **www.mnemic.tk**
- Spiegazioni e consigli direttamente dagli sviluppatori: **www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/mod.jsp**
- Utilissimi tutorial dal sito ufficiale della comunità di *BF 2*: **www.planetbattlefield.com/bf2/tweakin/tutorials**
- Forum di modding e level design per *BF 2*: **http://forums.totalbf2.com**



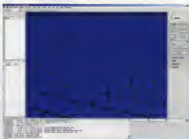
PREPARAZIONE

1 EA non ha incluso l'editor nel gioco, quindi prima d'iniziare dovete installare l'ultima versione del BF2 Editor direttamente dal DVD di GMC o scaricandola da **www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/editorial.jsp?src=mod_editor**. Dopo aver lanciato l'eseguibile vi viene chiesto per quale programma intendete editare i livelli: se non avete ancora installato alcun Mod, l'unica scelta possibile è *BF 2*.



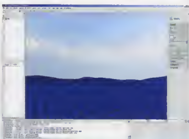
STRUMENTI

2 Una volta caricato l'editor, vi trovate di fronte a una grande finestra grigia contornata da vari menu e icone. In questa versione è stato implementato un browser con funzionalità Maya, che vi consente di selezionare comodamente il particolare oggetto da editare. Cliccate sul menu a tendina (**ObjectEditor** di default) nell'angolo superiore e selezionate l'asset **TerrainEditor** dalla lista di oggetti disponibili.



DEFINIZIONE DELLA MAPPA

3 Cliccate sull'icona **New** vicino al menu a tendina, date un nome al livello (**Name**) e selezionate **256** (Size) e **1** (Scale) per dimensionarlo. Premete il pulsante centrale del mouse per ruotare e i tasti W,S,A,D per muovervi sulla mappa, proprio come nel gioco. Tenendo premuto il pulsante centrale e schiacciando Z o Ctrl si sale o si scende di quota. Ora, cambiate la modalità visiva cliccando in alto sul menu **Render** e selezionando **Grid Mode**.



MORFOLOGIA DELLA MAPPA

4 Se non è già selezionata, cliccate sull'icona **Modify** per modificare la morfologia del livello: pulsante sinistro del mouse per innalzare il livello del terreno, pulsante destro per abbassarlo. Dal relativo menu **Modify** sulla destra dello schermo potete scegliere anche la dimensione (**Brush size**) e l'intensità (**Brush strenght**) del pennello altimetrico. Progettata la morfologia grezza della mappa, passate al prossimo punto per affinarla.



AFFINAMENTO DELLA MAPPA

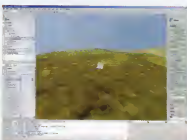
5 Sulla destra dell'icona **Modify** ne trovate altre per aprire i rispettivi menu di editing morfologico. In particolare, il menu **Smooth** consente di alzare/abbassare il livello del terreno in relazione a quello circostante, i menu **Level** e **Platform** servono per livellare l'altimetria e creare pianure, mentre quello **Random Tool** per generare casualmente valli e rilievi, utilissimo se vi sentite un po' a corto d'ispirazione!



SELEZIONE TEXTURE

6 Passate alla visualizzazione **Detail Texture Mode** nel menu **Render** per "colorare" la mappa di erba verdeggiante (Grass). Selezionate l'icona Texture, quindi nel pannello **Resources** sulla sinistra cliccate sulla voce **Layers** e scegliete **Layer_1**. Grazie al menu **Tweak** lì di fianco, potete ora definire il colore dell'erba (**ColourTexture**), la sua texture dettagliata (**DetailTexture**) e l'effetto causato su di essa da proiettili, mezzi e soldati (**Material**).





APPLICAZIONE TEXTURE

7 Avete appena definito un cosiddetto "texture shader", da applicare alla vostra mappa premendo il pulsante sinistro del mouse. Prima di procedere, assicuratevi però che nel menu a destra, sezione **Texture – Paint Mode**, siano selezionate le modalità **Both** e **Texture**. Se poi volete definire e applicare altre texture, come quelle per le montagne o le strade, basta che ripetiate la procedura descritta nei punti 6 e 7.

CREAZIONE DELLE BASI

8 Con il Terrain Editor avete finito, quindi selezionate il **Level Editor** dal menu a tendina in alto a sinistra. Per posizionare una base, cliccate con il pulsante destro del mouse sulla mappa e selezionate **Create ControlPoint**, chiamandola per esempio "team_1_base_1". Ripetete il procedimento per creare un'altra base per la squadra avversaria ("team_2_base_1"), ma settate il valore **0** per la voce **Team** nel menu **Tweak**.





CREAZIONE DEI PUNTI D'INGRESSO

9 Se ora cliccate con il pulsante destro in prossimità di una base, potete fissare un punto di spawn semplicemente selezionando **Create SpawnPoint**. Aggiungete almeno un paio di punti d'ingresso vicino a ogni base (vengono assegnati automaticamente alla squadra di appartenenza), visto che il punto di spawn del giocatore viene scelto secondo la distanza dal nemico. Non vorrete che vi uccidano appena arrivati sul campo di battaglia, vero?

POSIZIONAMENTO DEGLI EDIFICI

10 È giunto il momento di popolare la mappa di edifici, perché una landa desolata, per quanto verdeggiante, non è esattamente il campo di battaglia più entusiasmante del mondo. Nel menu **Resources** a sinistra selezionate la cartella **bf2**, quindi **objects /staticobjects /industry /ind_objects**. Per posizionare un oggetto, selezionatelo e trascinatelo semplicemente all'interno della mappa nella posizione desiderata.





INTRODUZIONE DEI VEICOLI

11 Per inserire dei mezzi da battaglia, cliccate con il pulsante destro sulla mappa (preferibilmente su un'area non troppo scoscesa), selezionate **Create ObjectSpawner** e scegliete un veicolo dalla lista. Il mezzo viene automaticamente assegnato alla squadra più vicina, come indicato dalla linea gialla in sovrimpressione. Se volete modificare il ritardo con cui il veicolo apparirà, potete farlo comodamente dal menu **Tweak**.

TEST DEL LIVELLO

12 Giunti a questo punto, potete provare il campo di battaglia appena creato. Salvate il livello cliccando sull'icona **Save** con i floppy disk, uscite dall'editor e caricate il gioco vero e proprio. Quindi, configurate il livello grafico su Medio per prevenire eventuali crash di sistema. Create un server multiplayer, provate la vostra mappa in soggettiva per accorgervi di cosa funziona e cosa no, e rituffatevi nell'editor armati di buona volontà!

Segnalato alla redazione

NPRQUAKE

- **Sviluppatore:** MBGH&D
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 1,3 MB
- **Internet:** www.cs.wisc.edu/graphics/Gallery/NPRQuake/

NPRQuake è poco più di un divertente esperimento realizzato da alcuni studenti dell'Università del Wisconsin ed è basato sul codice sorgente di *Quake*, ormai disponibile gratuitamente da parecchio tempo. L'idea alla base del progetto è quella di trasformare radicalmente l'aspetto realistico (per l'epoca, beninteso) del rendering di *Quake* in qualcosa di simile a un disegno a mano libera. Le immagini qui sotto dovrebbero essere abbastanza esplicative in tal senso. A completamento dell'opera troviamo due modalità di rendering alternative, ovvero quella denominata Brush, dove le ombre spariscono in favore di tratti ancora più minimali, e la Blueprint che rende tutto molto simile a un progetto industriale. Anche chi non avesse *Quake* a portata di mano può assaggiare questo bizzarro esperimento installando la versione shareware del capolavoro id Software, che consente di giocare per intero al primo dei quattro mondi in cui è suddiviso il gioco. Piccolo avvertimento: chi non dovesse ricordare l'ubicazione dei "bottoni" cui sparare per aprire le porte, è bene che dia una ripassata alla lezione; attivando *NPRQuake* sarà praticamente impossibile riconoscerli.



I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

GENERE: FPS

Giocato in multiplayer

QUAKE 4

Il miglior deathmatch dopo il lifting o un gioco completamente diverso? Ascoltiamo la parola di Kevorkian!

PRESTO, CHIAMATE UN MODDER!

Come sembra ormai la norma, i primi Mod sono comparsi nel giro di alcuni millisecondi dall'uscita di *Quake 4* e, al momento in cui scriviamo, è praticamente impossibile trovare un server basato su *Q4* base. Quindi, prima ancora di pensare a quale server possa ospitare oggi il vostro Kevo di quartiere, iniziate a procacciarvi quanto serve, ovvero *Q4MAX* (www.q4max.com) e *X-Battle* (www.x-mod.com), più il *Map Pack* di Drach (che si può scaricare più o meno dappertutto). I primi due sono Mod "da competizione", che consentono di personalizzare un po' meglio il gioco e modificano le skin rendendole molto più visibili – oltre che, in futuro, aggiustare i problemi della connessione eccetera. Il *Map Pack*, invece, è una collezione delle mappe standard, modificata in modo tale da aumentare gli FPS anche sui computer meno potenti. Già che ci siete, passate anche da www.baseft.com e scaricate *Instagib*… che *Quake* sarebbe, senza un po' di sana Rail Gun? I Mod segnalati sono in continua evoluzione, quindi non li troverete sul DVD di GMC, però, se volete qualche consiglio per ottimizzare la vostra configurazione di *Quake 4* leggete le dritte di Quedex a pagina 74.



Con le mappe di Drach, si sacrificano le luci in cambio di un notevole aumento di FPS.

- **Casa:** Activision
- **Sviluppatore:** Raven
- **Distributore:** Activision IT
- **Provato su:** Dic 05_8
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** P4 3 GHz, 1 GB, scheda 3D 256 MB, connessione a Internet Banda Larga

MEGLIO levarsi subito il pensiero: no, il deathmatch di *Quake 4* non è perfetto.

La grafica è bella, le mappe ufficiali sono valide e le armi sono più o meno quelle che ci hanno sempre dato tanta gioia (o dolore, se viste dalla parte sbagliata), però questo non basta. Come dice il proverbio, "il diavolo è nei dettagli" e con tutti i dettagli di *Q4* sarebbe strano se non ci fosse almeno un po' di puzza di zolfo.

La ragione, fondamentalmente, è che *Doom 3*, sulla cui base ha lavorato Raven per *Q4*, è un gioco single player, e la cosa si fa sentire in vari, fastidiosi, modi. Un esempio su tutti è il tempo necessario a cambiare arma. Il fatto che, in quasi tutti i casi, siano necessari vari decimi di secondo per passare dall'una all'altra sarà senz'altro realistico e in single player richiede di usare una certa strategia. In un deathmatch, però, porta a situazioni imbarazzanti come "ho appena imbracciato la Rail Gun per sparare al tizio A, dietro di me riappare tizio B che inizia a bersagliarmi con la mitragliatrice, mi giro, imbraccio il fucile a pompa e oops, sono morto perché cambiare arma ha richiesto un'era geologica". Ovviamente, si tratterà solo di imparare le successioni giuste – passare dal fucile a pompa o dall'hyperblaster alla Rail Gun è istantaneo, per esempio – però, per il momento, il bilanciamento non sembra davvero efficace.

Ben più grave, invece, è la situazione della porzione di codice dedicata alla rete. Per motivi inspiegabili, sembra che id e Raven abbiano deciso di ridurre drasticamente la "predizione" del movimento. Mentre sono certo che ci saranno tante bellissime conseguenze positive di questa scelta, ne esiste sicuramente una negativa: quando il server non riceve istruzioni di muovere un avatar, non lo muove. In pratica, ciò significa che un giocatore con 100 di ping si sposta a una velocità percettibilmente inferiore rispetto quella di uno con 20 di ping – come se quest'ultimo non fosse già abbastanza avvantaggiato, vero?

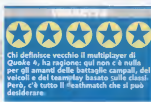


Quando l'uomo con il fulminatore incontra il Kevo con il lanciarazzi, l'uomo con il fulminatore dovrebbe mirare meglio.

> "Il gameplay è quello veloce, istintivo e preciso di Q3 Arena"

Non parliamo nemmeno dell'imbarazzante server browser interno (se non per dire che stapperò champagne il giorno in cui qualcuno scoprirà come si disabilita il popup), del fatto che non è consentito scaricare automaticamente Mod e mappe dal server, o dei minuscoli ma assolutamente deleteri cambiamenti alla fisica, e arriviamo al dunque: *Quake 4* può essere un degno erede al titolo di "miglior deathmatch di sempre"?

La risposta, nonostante tutte le critiche, è un secco sì.
Il gameplay è sostanzialmente quello veloce, istintivo e preciso di *Q3 Arena*, e bastano una manciata di partite per fare l'abitudine alle peculiarità e ai difetti. Il risultato, finito il periodo d'assestamento, è una solida esperienza di deathmatch, vigorosa e brutale come deve essere. Ovviamente, può non piacere – molti continueranno a preferire il gioco di squadra – però, per misurare le proprie capacità individuali, non c'è ancora un'alternativa credibile. GIOCHI COMPUTER



Mondi virtuali

VOLI DI FANTASIA

La redazione di GMC ha scoperto un nuovo gioco fantasy basato sul sogno più antico dell'uomo!


Si possono formare gruppi di amici e caratterizzare i personaggi anche nell'abbigliamento.

COME spesso accade nei mondi fantasy, anche nelle terre di Roika i guai attuali hanno origine nel remoto passato.

Create dalle cinque benevolenti divinità di Lais, queste lande hanno visto per lungo tempo la serena coabitazione di creature intelligenti e di numerose specie animali. La razza dei Nani, cui gli dei affidarono molti segreti del mondo affinché potessero essere guardiani della bellezza e della pace, ha utilizzato tali conoscenze in modo saggio, garantendo ere di felicità agli abitanti di Roika.

Purtroppo, prima di andarsene, gli dei hanno commesso un errore: volendo insaporire la vita delle loro creature con un po' di humor, hanno creato il Clown, un'entità la cui missione sarebbe stata rallegrare il mondo. Come con una barzelletta finita male, però, la cosa è sfuggita al controllo. Il Clown, risentito dal suo ruolo di buffone, si è scisso in tre personalità distinte: l'Ipuli Immaginativo, lo Scudo d'Ombra e il Bobor delle Cronosfere, evocando contemporaneamente legioni di mostri nelle terre di Roika. Tali creature si sono impadronite dei segreti delle divinità che erano stati lasciati ai Nani e li hanno usati per costruire un mondo parallelo imperniato sulla malvagità. Una delle tre personalità del Clown, però, il Bobor delle Cronosfere, ha mantenuto la consapevolezza della propria natura originaria e ha deciso di aiutare gli umani nell'inevitabile guerra che sta per scatenarsi, donando loro le proprie conoscenze mistiche...

È su queste vicende, un po' più originali del solito, che si basa *Flyff* (letteralmente *Fly for Fun* o "Vola per Divertirti"), un GdR online di combattimenti fantasy completamente gratuito e basato sugli scontri negli spazi aerei virtuali. Dal sito ufficiale (**http://flyff.gpotato.com**, in inglese) chiunque può scaricare il client, registrarsi e giocare senza alcun impegno economico o limite di tempo. Le regole sono semplici da imparare, mentre l'interfaccia utente è gradevole e mutua molte idee da MMORPG più famosi come *Dark Age of Camelot*. Anche la giocabilità ricorda un po' quella di *DAOC*, pur se proposta in uno stile grafico fanciullesco e colorato, ispirato a molti di quei manga e anime che solo apparentemente si rivolgono a un pubblico di giovanissimi (ovvero, "superviolenza narrata in stile naif", come nella serie di cartoni animati cult "Guru Guru il Girotondo della Magia").

Mentre scriviamo, il gioco è ancora in fase Beta e presenta diversi problemi tecnici che vengono affrontati e risolti quotidianamente. La comunità, però, si sta infoltendo, i forum sono pieni di giocatori e i vari bug non impediscono di divertirsi parecchio. Se lo scaricamento del client di 410 MB non rappresenta un problema, allora senz'altro *Flyff* merita una prova.

GIOCHI COMPUTER

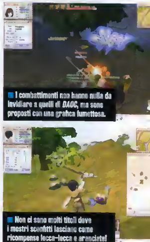
REQUISITI POCO EROICI...

I requisiti di sistema per *Flyff* non sono molto elevati. Una volta scaricato il client di 410 MB e installato il gioco, il programma richiede un PIII 300 MHz, 128 MB RAM, una scheda grafica 3D con 32 MB RAM e 830 MB liberi su disco fisso - oltre, ovviamente, a un collegamento a internet. Per una giocabilità ottimale, consigliamo un P4 1,5 GHz e 256 MB RAM, con una scheda grafica 3D con 64 MB RAM. L'iscrizione è gratuita e richiede solo di fornire un indirizzo e-mail valido. Infine, il gioco è attualmente in inglese e i termini che trovate in questa pagina rappresentano, in realtà, la nostra traduzione degli originali.

Cammini tra i cieli



I personaggi di *Flyff* iniziano tutti come "Vagrant", un termine che potremmo tradurre come "Vagabondo" o "Libero Viaggiatore". Avremo facoltà di crearne tre per account, decidendone sesso e aspetto fisico. Una volta raggiunto il quindicesimo livello, essi sono in grado di specializzarsi in una professione: Mercenario, "Assist" (classe di supporto che equivale, in linee generali, ai Sacerdoti di altri titoli) o Mago. Ogni professione prevede un'ulteriore specializzazione, che può essere decisa una volta giunti al sessantesimo livello. I Mercenari, per esempio, saranno liberi di divenire "Lame" (assassini rapidi e silenziosi) o "Cavalieri" (guerrieri corazzati e potenti).


I combattimenti non hanno nulla da invidiare a quelli di *DAOC*, ma sono proposti con una grafica fumettosa.

Non ci sono molti titoli dove i mostri sconfitti lasciano come ricompense lecca-lecca e aranciate!

World of Warcraft

WARCRAFT CHRONICLES

Il Non Morto Ualone vi guida alla scoperta di The Burning Crusade, *l'espansione di* World of Warcraft *che vedrà la luce nel 2006!*

THE BURNING CRUSADE: I PUNTI SALIENTI

Ecco, in breve, tutto quello che è stato rivelato sulla nuova espansione *The Burning Crusade*:

- **Il livello massimo raggiungibile per ogni personaggio passerà da 60 a 70.**
- **Ci saranno due nuove razze giocabili: una per l'Orda (i Blood Elf) e una per l'Alleanza (non ancora annunciata).**
- **Le terre d'origine dei Blood Elf si troveranno a nord-est degli Eastern Kingdoms.**
- **I personaggi avranno un nuovo grosso territorio da esplorare: Outland, raggiungibile attraverso il Dark Portal.**
- **All'interno di Outland, sarà possibile muoversi su delle cavalcature volanti di proprietà dei personaggi.**
- **Sia su Outland, sia su Azeroth saranno "aperti" nuovi dungeon per personaggi di alto livello.**
- **I personaggi potranno impegnarsi in una nuova professione: il Jewelcrafting.**
- **Ci saranno armi potenziabili tramite l'inserimento nelle stesse di particolari oggetti.**
- **Sono state annunciate centinaia di nuove quest.**
- **Gruppi e raid dovranno affrontare centinaia di mostri inediti.**
- **L'avidità dei giocatori sarà premiata con centinaia di nuovi oggetti.**



Grazie a *The Burning Crusade*, i giocatori di *WoW* avranno molti nuovi territori da esplorare.



MIEI spregevoli nemici, è proprio il momento di fare due chiacchiere. Lo sapete: fosse per me, non perderei il mio prezioso tempo a disquisire con degli antipatici umanoidi (sì, lo so, sono un Non Morto e il tempo per me non significa niente, ma ciò non cambia il fatto che non mi viene spontaneo sprecarlo con voi), ma l'occasione è di quelle notevoli.

Qualche settimana fa, Blizzard ha finalmente svelato al mondo gran parte dei contenuti che andranno a caratterizzare *The Burning Crusade*, ovvero la prima espansione per *World of Warcraft*, prevista per l'anno prossimo. A proposito, la casa californiana non ha ancora comunicato una precisa data d'uscita per questo importante aggiornamento al suo MMORPG.
A dirla tutta, sono molte le cose da definire. Ma preoccupiamoci, per il momento, di analizzare quelle ormai certe.

Con l'uscita di *The Burning Crusade*, il livello massimo raggiungibile da un personaggio di *World of Warcraft* passerà da 60 a 70. Questa, miei ridicoli paladini, è una gran bella notizia. Guardiamoci in faccia. Molti di noi sono arrivati al livello 60 ormai da parecchio tempo, qualcuno anche con più di un personaggio (personalmente, per esempio, ho visto crescere e maturare anche mia figlia Faida) e, per quanto le attività per personaggi di alto rango siano epiche e spettacolari, bisogna ammetterlo: un po' ci manca quella sana rincorsa al livello successivo, quello sfrenato accumulo di punti esperienza, quel... Insomma, ci siamo capiti: la scalata al settantesimo livello sarà sicuramente emozionante. E anche un po' nostalgica, se vogliamo. Oltretutto, se ricordate quanto duro sia stato passare, per dire, dal livello 50 al 60, potrete immaginare il grado di sfida che ci attenderà con l'arrivo dell'espansione.

Ma dove e come si accumulerà l'esperienza necessaria a farci progredire per altri dieci, lunghissimi, livelli? Pulendo e ripulendo Molten Core fino a morire di noia? No, piccoli e insignificanti Gnomi. Quello lo state già facendo. Blizzard promette centinaia di nuove quest e diversi dungeon inediti. Non è tutto: un intero continente si aggiungerà a Kalimdor e agli Eastern Kingdoms. Chi ha giocato a *Warcraft III: The Frozen Throne* ed è stato attento ai risvolti della trama (cosa che il sottoscritto – da sempre impegnato a massacrare i soldatini degli umani con le sue truppe di ghoul – non ha mai

I Blood Elf

Stufi di sopportare l'arroganza degli umani (come dar loro torto?), i Blood Elf si uniscono a Orchi, Tauren, Troll e Non Morti, diventando la quinta razza giocabile dell'Orda. Disponibili a partire dall'arrivo di *The Burning Crusade*, questi nuovi Elfi sono leggermente più piccoli e aggraziati della loro controparte Alleata (gli Elfi della Notte). A differenza di questi ultimi, i Blood Elf sembrano particolarmente portati per le arti magiche. Finalmente, un piccolo paradosso fantasy di *World of Warcraft* viene a cadere: si potrà creare un elfo mago!






La nuova razza dell'Orda avrà i propri territori d'origine nell'estremo nord degli Eastern Kingdoms.


Con i Blood Elf, finalmente, tutti gli appassionati di mondi elfici potranno divertirsi con la magia.



fatto con la dovuta concentrazione) lo conosce già: si tratta di Outland, territorio raggiungibile attraverso il pericoloso e temuto Dark Portal. Ve lo confesso, della storia di *Worcroft* ci ho sempre capito poco, ma è di sicuro apprezzabile il modo in cui Blizzard tenta di tenere in piedi con una certa coerenza una trama lunga migliaia di anni. L'aggiunta di Outland agli attuali territori di Azeroth ne è un chiaro esempio, e non è il solo.

Ricordate (sempre voi, giocatori di *The Frozen Throne*) quegli Elfi biondastri che ebbero qualche disguido con gli eserciti degli umani e finirono per allearsi con i Naga di Illidan? Sì? No? Non importa, tanto la cosa è successa lo stesso.

Quegli Elfi si sono del tutto allontanati dall'Alleanza, fino a diventare la prossima razza giocabile dell'Orda in *The Burning Crusade*. Non cominciate a piangere, brutti Nani barbosi, ce ne sarà una anche per l'Alleanza. Così, finalmente, proverete qualcosa di diverso. Per il momento, però, ancora non è stato ufficialmente annunciato nulla circa la specie che andrà ad affiancare Elfi della Notte, Umani, Nani e Gnomi (per elencarle tutte ho quasi rischiato di vomitare). Nei mesi a venire, Blizzard ci farà sapere qualcosa di più preciso. Tornando ai Blood Elf (questo il nome ufficiale del nuovo popolo), i simpatici biondini avranno i loro territori d'origine in quella zona degli Eastern Kingdoms che si trova a nord-est dei territori Non Morti (a nord di Stratholme, per capirci). E così, uno dei misteri relativi a una precisa zona geografica del mondo (s)conosciuto è stato svelato.

Le novità non finiranno qui. Avete appena speso quegli 800-900 gold necessari a comprarvi una bella cavalcatura epica? Ottimo. Sui nuovi territori di Outland sarà consentito viaggiare in groppa a delle spettacolari cavalcature alate. No, non quelle a pagamento che già esistono in tutta Azeroth. Sto parlando di cavalcature che possono diventare vostre per sempre, dopo una lunga e impegnativa serie di quest (e, probabilmente, anche in seguito all'esborso di una cospicua cifra di monete d'oro, ma quest'aspetto è ancora da definire).

Per quanto riguarda i mestieri, una nuova attività sarà disponibile con *The Burning Crusade*: il Jewelcrafting, ovvero l'arte di lavorare (e creare) gioielli e pietre preziose. Cosa si potrà fare di preciso con questo nuovo lavoro è tutto ancora da chiarire, ma immaginiamo che avrà qualcosa a che fare con la creazione di amuleti da tenere al collo e con la nuova espandibilità delle armi. Proprio così, con l'arrivo di *The Burning Crusade* molte armi diventeranno potenziabili (un po' come succedeva nella serie *Diablo*), magari proprio con oggetti creati tramite il Jewelcrafting.

Insomma, di cose nuove da fare ce ne saranno parecchie. Personalmente, al di là del fatto che i Blood Elf mi sembrano un po' troppo carini per stare con noi mostriciattoli dell'Orda, non vedo l'ora di affrontare le imprese che *The Burning Crusade* saprà proporci.

GIOCHI COMPUTER

La nuova razza Ally

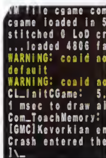
Diciamolo chiaramente: i Blood Elf sono stati aggiunti all'Orda per far sì che i giocatori potessero trovare anche nel lato oscuro di *WoW* qualcosa di gradevole per gli occhi (al di là del fatto che, ovviamente, in questa rubrica i Non Morti siano considerati la più bella razza mai esistita, anche dal punto di vista estetico). Ciò lascia pensare che all'Alleanza toccherà qualcosa di quantomeno insolito. Qualcuno ha pensato ai Pandaren (già sfruttati negli USA per la promozione con l'omonima catena di ristoranti cinesi). Staremo a vedere.



E SENZA L'ESPANSIONE?

Cosa succederà ai giocatori che non avranno intenzione di comprare *The Burning Crusade*? Potranno continuare a divertirsi con l'edizione base di *World of Warcraft*? Chiaramente sì, anche se gran parte delle nuove caratteristiche saranno disponibili solo per i possessori dell'espansione.
In pratica, anche se la cosa non è ancora stata chiarita nel dettaglio da Blizzard, è probabile che tutti i giocatori vedranno in giro i Blood Elf per i territori di Azeroth (giusto per fare un esempio), ma che la nuova razza sarà giocabile solo da chi avrà comprato e installato *The Burning Crusade*. Lo stesso dicasi per la possibilità di visitare Outland e, probabilmente, anche per tutti i nuovi dungeon che nasceranno in seguito all'arrivo dell'espansione.
È difficile, comunque, immaginare un solo attuale giocatore di *WoW* che pensi di continuare a utilizzare il suo MMORPG preferito senza prevedere l'acquisto dell'espansione.
A proposito: i requisiti minimi richiesti da quest'ultima saranno gli stessi necessari per far girare il gioco base. Non ci sarà bisogno di cambiare computer.

GMC TRUCCHI



Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

F.E.A.R.

Modalità trucchi

Se il terrore vi attanaglia e non siete in grado di affrontare lo sparatutto di Monolith, premete **T** in qualsiasi momento di gioco, inserite uno dei seguenti codici nella finestra di dialogo e premente **Invio**.

CODICE	EFFETTO
god	Attiva e disattiva l'invincibilità
poltergeist	Permette di attivare la modalità "Ghost", con cui attraversare i muri e volare per le ambientazioni
gear	Porta al massimo valore il livello di vita e la barra per lo "SloMo"
maphole	Teletrasporta istantaneamente al livello successivo
guns	Permette di avere tutte le armi contemporaneamente, selezionandole con la rotella del mouse
tears	Tutte le armi con munizioni infinite
build	Mostra la versione del gioco
armor	Ripristina completamente i punti armatura
health	Ripristina completamente i punti vita
ammo	Ripristina al massimo le munizioni per l'arma impugnata
kfa	Tutte le armi con il massimo delle munizioni. Punti armatura e vita al massimo
pos	Attiva la modalità "Posizione"
gimmegun *nome arma*	Sostituendo a *nome arma* uno dei seguenti codici, è possibile ottenere le munizioni per l'arma associata: **Assault rifle** (Fucile ASP); **cannon** (MP 50 Repeating Cannon); **pistol dual pistols** (doppia pistola AT 14); **frag grenade** (granate a frammentazione); **missile launcher** (Lanciamissili MOD3); **nailgun** (HV Penetrator 10 mm); **remote charge** (esplosivo al plasma); **plasma railgun** (Type 7 Particle Weapon); **semi-auto rifle** (Fucile d'assalto G2A2); **shotgun** (Fucile a pompa VK12); **SMG** (Mitraglietta RPL)
gimmeammo nome *arma*	Sostituendo a *nome arma* uno dei seguenti codici è possibile ottenere le munizioni per l'arma associata: **pistol** (pistola AT 14); **shotgun** (Fucile a pompa VK12); **smg** (Mitraglietta RPL); **rifle** (Fucile d'assalto G2A2); **assaultrifle** (Fucile ASP); **nailgun** (HV Penetrator 10 mm); **plasma** (Type 7 Particle Weapon); **cannon** (MP 50 Repeating Cannon); **missile** (Lanciamissili MOD3)

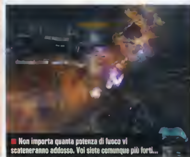
QUAKE 4

Modalità trucchi

Premendo insieme i tasti **Ctrl Sx, Alt** e ****, farete apparire la console di comando del gioco. Da lì, potrete sbizzarrirvi a modificare qualsiasi aspetto di *Quake 4*, per rendere più dura la vita agli Strogg.

CODICE	EFFETTO
god	Attiva e disattiva l'invincibilità
noclip	Permette di attivare la modalità "Noclip" con cui attraversare i muri e volare per le ambientazioni
notarget	Attiva e disattiva l'invisibilità
give item_health_mega	Aumenta i punti vita a 200
g_showplayershadow *	Sostituendo a * il numero **1** attiva la visualizzazione dell'ombra del personaggio, mentre con **0** la disattiva
com_showfps *	Sostituendo a * il numero **1** attiva la visualizzazione del framerate, mentre con **0** la disattiva
pm_thirdperson *	Sostituendo a * il numero **1** attiva la visualizzazione del personaggio in terza persona, mentre con **0** la disattiva
com_allowconsole 1	Permette di richiamare o disattivare la console solo con il tasto ****
clear	Pulisce la console
editor	Esce dal gioco e apre l'editor delle mappe
kill	Il protagonista si suicida
benchmark	Effettua una monitorizzazione delle prestazioni del sistema
testlight	Crea una nuova fonte di luce dove è indirizzato il puntatore
give armor	Porta al massimo i punti armatura
give health	Porta al massimo i punti vita
give all	Fa ottenere il massimo dei punti vita, dei punti armatura e delle munizioni
give weapon_*nome arma*	Sostituendo a *nome arma* uno dei seguenti codici è possibile ottenere le munizioni per l'arma associata: **dmg** (Cannone Materia Oscura), **grenadelauncher** (Lancia granate), **hyperblaster** (Iperblaster), **lightninggun** (Fulminatore), **machinegun** (Mitraglietta), **nailgun** (sparachiodi), **railgun** (Rail Gun), **rocketlauncher** (Lanciarazzi), **shotgun** (Fucile a pompa)
give quad	Attiva il power-up Quad Damage
give all weapons	Fa ottenere tutte le armi
give ammo	Porta al massimo il numero delle munizioni per l'arma impugnata
killmonsters	Elimina tutti i nemici e i PNG dal livello
gfxinfo	Mostra tutte le informazioni sulla scheda grafica
poplight	Rimuove la fonte di luce su cui è indirizzato il puntatore
g_fov *	Determina l'ampiezza dell'angolo di visuale
pm_noclipspeed *	Determina la velocità di movimento in modalità "Noclip"
pm_crouchspeed *	Determina la velocità di movimento quando si è accucciati
pm_jumpheight *	Determina l'altezza del salto

GIOCHI COMPUTER


Non importa quanta potenza di fuoco vi scateneranno addosso. Voi siete comunque più forti...

nel prossimo
NUMERO

SCOOP!
LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II
Nuovi campi di battaglia per la guerra dell'Anello!

SPECIALE!
I GIOCHI DEL 2006
Tutti i titoli che renderanno indimenticabile il prossimo anno!

SPECIALE!
CALL OF CTHULHU
Gli incubi di H.P. Lovecraft arrivano anche su PC!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI GENNAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 3 GENNAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti propone spesso temi scottanti, che spingono a riflettere sul rapporto tra i videogiochi e la società. Il "filosofo" di GMC risponde alle lettere inviategli a pagina 23.

"L'idea che un videogioco possa istruire è ancora considerata fuorviante"

Fare (e disfare) la Storia

FLASHBACK.

Milano, fine Anni '70. È un pomeriggio di maggio. Non ho ancora compiuto dieci anni e il Commodore 64 esiste solo nella fantasia di qualche scrittore di fantascienza.

La libreria dell'appartamento dei nonni è silenziosa. Come ogni giorno verso quest'ora, prendo un libro dallo scaffale e mi siedo a leggere. Ho intrapreso lo studio dei sei volumi de "Il mio amico", un'enciclopedia per ragazzi edita da Garzanti nel 1965. Mi manca l'ultimo, intitolato "Il giuoco delle civiltà".
È stranamente leggero, nonostante le dimensioni. Con mia grande sorpresa, scopro che non è un libro: al suo interno si celano una grande mappa ripiegata, centinaia di schedine colorate e un libretto rosso. Un manuale di istruzioni. Il gioco – anzi, il *giuoco* – ha lo scopo di insegnare le "date nel modo meno noioso e più rapido" attraverso cinquecento figurine che vanno ordinate secondo l'ordine cronologico convenzionale. Ogni figurina "illustra, senza pretese d'arte, ma con schematica efficacia, un fatto storico o di importanza politica, o artistica, o scientifica, o di puro pensiero, o anche la figura di un uomo eccezionalmente notevole", informa il manuale. Ciascuna figurina, inoltre, è contrassegnata da una freccia dal diverso orientamento: verso sinistra, per quanto concerne quelle che si riferiscono a fatti di storia politica; verso destra per quelle che si riferiscono a fatti o personaggi importanti della storia, del pensiero, delle arti o delle scienze. "Il giuoco, nella sua sostanza, consiste nel mettere ognuna delle frecce al suo posto, ossia con la punta sulla rispettiva data". La Storia diventa un'attività ludica.
Flashfoward. L'uso dei videogame per insegnare la storia o la geografia non è una bestemmia. Nessuno trova aberrante il fatto che, nelle classi, si ricorra a contributi audiovisivi quali supporti didattici, eppure l'idea che un videogioco possa istruire è ancora considerata fuorviante. Un simile pregiudizio è del tutto anacronistico. Se è vero che prodotti come *Civilization* e *Age of Empires* sono stati creati con l'obiettivo di divertire, non andrebbe sottovalutato il loro potenziale pedagogico. Questi giochi trasformano la Storia in un processo dinamico e interattivo, rendendo fluidi e manipolabili eventi, date, personaggi.

Va ricordato, poi, che esiste un numero crescente di videogiochi sviluppati a fini squisitamente pedagogici. Uno dei più famosi è *Making History: The Calm & The Storm* (**www.making-history.com**), della statunitense Muzzy Lane. Il programma, che si rivolge a studenti dei licei e delle università, simula i processi storici stimolando, nel contempo, le facoltà cognitive degli utenti. In questa simulazione multiplayer, l'utente ha modo di assumere il controllo di una nazione europea prima, durante e dopo la Seconda Guerra Mondiale.
Il gioco chiede di gestire ogni aspetto del Paese selezionato – dalla politica interna a quella estera, dall'uso della forza a quello della diplomazia. *Making History: The Calm & The Storm* non è un surrogato di un libro di storia. Al contrario, per ottenere i migliori risultati è necessario ampliare la propria conoscenza, a riprova che il gioco non è incompatibile con la didattica tradizionale, bensì complementare. *Imparando, si gioco.*

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: matteo.bittanti @futureitaly.it.

L'uso delle simulazioni negli istituti formativi è un fenomeno tutt'altro che recente. Negli Anni '90, infatti, diverse scuole statunitensi si sono servite di prodotti come *SimCity* e *Civilization* a fini pedagogici. Oggi, tuttavia, assistiamo a un fenomeno decisamente più interessante. Diverse aziende stanno introducendo sul mercato prodotti che combinano il gusto grafico dei più sofisticati videogiochi commerciali con gli obiettivi di insegnamento. Considerare i videogame dei semplici passatempi per bambini è antiquato. Lo dimostra uno studio condotto nel 2002 in Gran Bretagna dal Dipartimento dell'Educazione.
La ricerca, diretta dalla professoressa Angela McFarlane, ha provato che i videogiochi possiedono un enorme potenziale didattico. Tra i prodotti indicati come benefici spiccano *Age of Empires II*, *RollerCooster Tycoon*, *SimCity 3000*, *The Sims* e *The Settlers*. I soliti sospetti.

Dopo anni di critiche feroci all'industria del consumo elettronico, oggi i sostenitori del mezzo videoludico sono sempre più numerosi in settori solo all'apparenza inconciliabili con il "giocoso": l'industria, l'educazione, l'addestramento militare. Si moltiplicano, negli Stati Uniti, eventi e conferenze dedicate all'aspetto "serioso" del videogioco. Nel caso specifico di *Civilization*, non va dimenticata l'attività della Apolyton University (**www.apolyton.net**), un sito Internet che si propone di migliorare le abilità dei giocatori attraverso la condivisione delle risorse e delle informazioni. Nei vari "corsi", vengono discusse, per esempio, strategie alternative per *Civilization*, come Give Peace a Chance, per vincere senza ricorrere alla violenza. Del resto, la stessa Firaxis – fondata, tra gli altri, da Sid Meier, il "papà" di *Civilization* – pur dichiarando che si tratta "solo di giochi", incoraggia l'uso dei propri prodotti per fini educativi. Lo dimostra il fatto che sul sito ufficiale dell'azienda (**www.firaxis.com**), un'intera sezione è dedicata ai docenti, intitolata non a caso Games Teacher Feature.

Giocando si impara. Imparando si gioco.

